LKC POSTAL

CÓDIGO: 006/85I7I
PREÇO: US$ 64,50
RELÓGIO IRONMAN
Relógio digital TIMEX com cronógrafo, alarme, memória para 50 laps e exclusivo sistema INDIGLO, que permite a leitura durante a noite sem nenhuma dificuldade.

CÓDIGO: 006b/84311
PREÇO: US$ 97,00
RELÓGIO MAGNUM
Relógio digital TIMEX com cronógrafo, alarme, a prova d'água (200 m) e exclusivo sistema INDIGLO, que permite a leitura durante à noite sem nenhuma dificuldade.

CÓDIGO: 001/JNP-1800
PREÇO: US$ 181,00
AQUECEDOR / PREPARADOR DE ARROZ
Panela para o cozimento e aquecimento de arroz. Capacidade de 1.8 l, o que permite a preparação de 10 xícaras de arroz.
VOLTAGEM: 110/220 V.

CÓDIGO: 006c/66340
PREÇO: US$ 36,00
MINI ALARME
Mini alarme despertador com o exclusivo sistema INDIGLO que permite a leitura das horas mesmo na mais profunda escuridão.

CÓDIGO: 002/CPA-0I20
PREÇO: US$ I46,00
TEPPANYAKI GRILL
Grill anti-aderente slim que permite a preparação de deliciosos pratos. Um termostato permite o controle da temperatura.
VOLTAGEM: somente 110 V

CÓDIGO: 007/SL-SI50
PREÇO: US$ 203,00
PANASONIC CD PLAYER PORTÁTIL
CD player com design ultra-slim. Até 8 horas de uso ininterrupto com 2 pilhas alcalinas pequenas (não incluídas). amostragem de 8 vezes, com filtro digital de I8 bits e sistema de 2 DAC. Exclusivo sistema XBS. Acompanha fone de ouvido XBS.

CÓDIGO: 003/CGS-1200
PREÇO: US$ I96,00
GRILL PAN
Grill anti-aderente, dupla altura, que permite a preparação de deliciosos pratos. Um termostato permite o controle da temperatura.
VOLTAGEM: somente 110 V

CÓDIGO: 008/RQ-VI54
PREÇO: US$ 44,00
PANASONIC STEREO RÁDIO CASSETE
Toca-fitas auto-reverse com rádio AM/FM e 3 bandas de equalização. Fone de ouvido incluído. Funciona com 2 pilhas pequenas (não incluídas).

CÓDIGO: 009/RQ-V162
PREÇO: US$ 102,00
PANASONIC STEREO RÁDIO CASSETE
Toca-fitas auto-reserve com rádio AM/ FM. Equalizador de 3 bandas e exclusivo sistema XBS. Seletor de fitas Normal/ CrO2/Metal com DOLBY. Acompanha fone de ouvido XBS. Funciona com 2 pilhas pequenas (não incluídas).

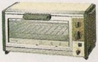
CÓDIGO: 004/PEO-3000
PREÇO: US$ I27,00
AQUECEDOR DE ÁGUA
Recipiente para aquecimento de água. Capacidade de 3.0 litros e tempo de aquecimento entre I5 e 30 minutos. Ideal para a preparação de chá, café solúvel, etc.
VOLTAGEM: somente 110V

CÓDIGO: 010/RX-DT501
PREÇO: US$ 544,00
PANASONIC MICRO SYSTEM
Rádio AM/FM, toca-fitas digital duplo, CD player incluído, com controle remoto e exclusivo sistema XBS. Funciona com 10 pilhas grandes (não incluídas) ou eletricidade (cabo incluído).
VOLTAGEM: somente 110 V

CÓDIGO: 005/MWC-1000
PREÇO: US$ 62.50
GARRAFA TÉRMICA
Garrafa térmica em aço-inoxidável para o armazenamento de líquidos quentes ou frios.
Capacidade de 1.0 litro

O mundo das novidades até

CÓDIGO: 011/SD-BT55P
PREÇO: US$ 373,00
MÁQUINA DE FAZER PÃO
Produz diversos tipos de pães automaticamente. O modo rápido permite a preparação em apenas 3 horas de pão, croissants, doughnuts, pizzas, etc.



CÓDIGO: 012/NT-855U
PREÇO: US$ 97,50
MICRO-FORNO PANASONIC
Forno elétrico com timer, termostato, e pré-aquecimento. Ideal para assar, tostar e dourar alimentos.
VOLTAGEM: somente 110V

CÓDIGO: 013/KX-T4400
PREÇO: US$ 319,00
TELEFONE SEM FIO PANASONIC COM SECRETÁRIA ELETRÔNICA
Telefone sem fio com antena em borracha flexivel, visor de cristal liquido com o número do telefone discado. Secretária eletrônica com duas fitas, busca remota de recados em telefones tone, visor de cristal liquido.
VOLTAGEM: somente 110V

CÓDIGO: 015/RQ-P30
PREÇO: US$ 37,00
TOCA-FITA PANASONIC PORTÁTIL
Tamanho compacto. Auto stop. Inclui fone de ouvido. Funciona com duas pilhas pequenas (não incluídas).

CÓDIGO: 018/WM-FX38
PREÇO: US$ 105,00
WALKMAN SONY
Rádio AM/FM stereo com toca-fitas auto-reverse. Exclusivo sistema Mega-Bass (2X). Seletor de fitas Normal/Metal. Inclui fone de ouvido. Funciona a pilha (não

CÓDIGO: 025/PXJ
PREÇO: US$ 35,00
CAFETEIRA TÉRMICA
Armazena até 1 litro de café por várias horas sem esfriar. Exclusivo sistema de abertura evita que o café caia fora da xicara ao ser servido.

CÓDIGO: 026/BWP-C700
PREÇO: US$ 52,00
GARRAFA TÉRMICA
Armazena 700 ml de líquidos quentes ou frios por várias horas. Exclusivo sistema de fechamento automático evita que você esqueça a garrafa aberta. Abre e Fecha com apenas um dedo.

CÓDIGO: 023/HP-48G
PREÇO: US$ 253,00
CALCULADORA HP-48G
Calculadora científica profissional, com capacidades gráficas para solução de equações. Centenas de equações pré-programadas. Excelente para engenheiros.

CÓDIGO: 024/HP-12C
PREÇO: US$ 140,00
CALCULADORA HP-12C
Calculadora Financeira programável. A mais usada por quem precisa realizar cálculos estatísticos e financeiros.

você

Para realizar seus pedidos entre em contato com a loja LKC mais próxima de você.

LKC SÃO PAULO - TATUAPE
R. Apucarana, 1.209 - Tel: (011) 296-6907 e 217-3424
LKC SÃO PAULO - MOÓCA
R. Oratório, 1.240, Tel: (011) 264-6734
LKC SÃO PAULO - BROOKLYN
R. Guararapes, 204, Tel: (011) 535-4981
LKC GUARULHOS -SP
R. Barão de Mauá, 716 - Tel: (011) 209-0537
LKC MOGI DAS CRUZES-SP
R. Otto Unger, 158 - Tel: (011) 469-9125
LKC SÃO CAETANO DO SUL - SP
R. Amazonas, 898 - Tel (011) 441-4192
LKC GUARATINGUETÁ - SP
R. São Francisco, 97 - Tel: (0125) 32-1929
LKC RIO DE JANEIRO - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - Tel: (021) 228-4040 e 567-1818
LKC CURITIBA I - PR
R. 24 de maio, 765 - Tel: (041) 225-5432
LKC CURITIBA II - PR
R. Vcde. de Guarapuava, 5.090 - Tel: (041) 242-4726
LKC FÓZ DO IGUAÇÚ - PR
R. Manuel Rodrigues Filho, 41 - Tel: (0455) 22-2969
LKC POUSO ALEGRE - MG
P. A. Shopping - 4o Piso - Tel: (035) 421-4198
LKC BRASÍLIA -DF
SQLN 210 - BL. C - LJ. 33 - Tel: (061) 273-9083
LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher,1.167-Tel: (091) 222-4190 e 222-1414
LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharino, 171 - Lj 5 -Tel: (071) 235-5171
LKC MANAUS - AM
Vila Shopping-Lj C/D - Tel:(092) 611-3856
LKC FORTALEZA - CE
Av. Eng. Santana Jr. 2.828 - Tel:(085) 234-6763 e 234-2545
LKC CAXIAS DO SUL - RS
Shopping Prata Viera Lj 27 - Tel: (054) 223-1794
LKC GOIÂNIA - GO
Shopping Bouganville - Térreo - Tel: (062) 241-7171

LKC JOINVILLE I - SC NOVA
R. Campos Salles, 396 - Tel.: (0474) 22-9860

LKC JOINVILLE II - SC NOVA
Av. Juscelino Kubischeck, 410 - Tel.: (0474) 22-9860

BREVE :
PORTO ALEGRE

LKC POSTAL

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
Rua Mateus José, 1233 - Tel.: (011) 954-9418
Fax: (011) 954-8392 - SÃO PAULO - SP

LINHA DE INFORMÁTICA

CÓDIGO	PRODUTO	PREÇO
027/INSL032	Scanner Logitech 32 com Soft p/ OCR+Indows	234,00
028/INSL032CW	Scanner Logitech 32 com Soft Catch Word	204,00
029/INSL0256	Scanner Logitech 256 com Soft OCR	305,00
030/IMMCLSB	Sound Blaster PRO DE LUXE	238,00
031/NEFM96/96	Faxmodem INFORUNNER 9600/9600	73,00
032/NEFM96/48	Faxmodem INFORUNNER 9600/4800	64,00
033/CCOMBO1	Pacote 1 (Mouse + Con. Joystick + 4 disq. 5,25"HD)	9,00
034/SUDMMF2	Pacote com 40 disquetes Maxell 3,5"	64,00
035/SUDMMD2	Pacote com 60 disquetes Maxell 5,25"	64,00
036/CCOMBO2	Pacote 2 (Mouse + 30 disq. Maxell 3,5"HD)	64,00
037/CCOMBO3	Pacote 3 (Mouse + 50 disq. Maxell 5,25"HD)	69,00
038/MMLOAUMAN	Placa de Som Logitech AUDIOMAN (Comp. SBP)	210,00
039/MMLOVOBL	Placa de Som Voice Blaster	137,00
040/MMMCSNT2S	Media Concept 2.0T W/ Speaker+Micro	118,00
041/MMMCSNT20	Media Concept 2.0T	98,00

INDEX

Quando parecia que a redação da **VIDEOGAME** *ia ficar um pouco mais calma chegou o Mortal Kombat para Mega Drive. Pronto, de novo foi porrada pra todo lado, disputas de todo mundo com todo mundo até que.. jorrou sangue no Mortal Kombat. Algo que acontecia no Arcade (flipperama) e que, agora, você vai saber como fazer na versão para o Mega Drive.*

Mas não parou por aí. Em seguida foi a vez do Street Fighter II, também para o Mega Drive. Novas descobertas em meio a muita pancadaria, as experiências com o controle de três ou seis botões, golpes especiais. Enfim, você vai ficar conhecendo, em detalhes, esse jogo que com certeza será o maior sucesso.

A turma do Super Nintendo também tem muito com que se divertir aproveitando os mapas sensacionais de Zelda ou de toda a beleza virtual e a estratégia do Passageiro do Futuro. Aproveitem, os lançamentos estão sensacionais.

Roberto Araújo

MEGA DRIVE

28 Street Fighter II' Special Champion Edition
32 Mortal Kombat
35 Risky Woods

NINTENDO

39 Lethal Weapon
40 The Incredible Crash Dummies

SUPER NINTENDO

18 A Lenda de Zelda - Um Elo Com o Passado
22 The Lawnmower Man (O Passageiro do Futuro)
26 Super Mario Collection parte 2

MASTER SYSTEM

36 SpellCaster
38 GP Rider

ARCADE

42 Samurai Shodown

6 Bits
12 Cartas
14 Pergunte aos Feras
16 Rolos e Trocas
44 Game Secret
46 Galeria dos Feras

CAPA: CRIAÇÃO - PAULO AFONSO SOARES
ILUSTRAÇÕES: DIVULGAÇÃO

AGORA TODO MUNDO VAI ACHAR ESTE CARA LEGAL.

AGORA É OFICIAL. A NINTENDO ACABA DE DESEMBARCAR NO BRASIL. ISSO QUER DIZER QUE O MARIO, ALÉM DE AVENTUREIRO, CORAJOSO E BRINCALHÃO, TAMBÉM É BRASILEIRO. ISSO SIGNIFICA QUE VOCÊ VAI ENCONTRAR AQUI, PRODUZIDO PELA PLAYTRONIC, TODA A TECNOLOGIA, CRIATIVIDADE E EMOÇÃO DO MUNDO NINTENDO. SÓ A PLAYTRONIC OFERECE GARANTIA DE UM ANO, ASSISTÊNCIA TÉCNICA E PRODUTOS NO PADRÃO BRASILEIRO DE TV EM CORES. NA HORA DE COMPRAR O SEU PRÓXIMO NINTENDO, PROCURE O SELO OFICIAL E A MARCA PLAYTRONIC. EXIJA. O LEGAL É NINTENDO PLAYTRONIC.

Oficial Nintendo Selo de Qualidade ®

Nintendo®

PLAYTRONIC

FOTOS: DIVULGAÇÃO

Tec Toy lança em outubro acessório que lê jogos em CD.

BITS

Sega CD Agora É Tec Toy

O Sega CD chegou. Desde a primeira semana de outubro, o acessório mais esperado para o Mega Drive já está nas lojas, lançado pela Tec Toy. Com ele, o Mega se transforma em um verdadeiro videogame multimídia, capaz de processar jogos gravados em Compact Discs (CDs) e que possuem grande qualidade de imagem e voz real para os personagens, além de introduções animadas e a narração da história. Por enquanto em inglês. Mas a Tec Toy tem planos de traduzir os jogos, através de legendas como as de cinema ou vídeo. A grande capacidade de memória de um CD permite também a criação de jogos educativos ou de consulta, como enciclopédias e livros ilustrados, animados e narrados. Um arraso.

O Sega CD da Tec Toy utiliza um processador semelhante ao do Mega Drive, o Motorola 68.000, só que mais rápido: são 12 MHz contra 7,8 MHz para o Mega. O **design** é diferente do Mega CD, a versão japonesa que já é conhecida por aqui. O Sega CD brasileiro é encaixado ao lado do Mega, formando um único conjunto. A ligação entre o Sega CD e o Mega Drive é feita por uma porta lateral. Basta tirar a tampinha e encaixar os dois aparelhos lado a lado.

Outra curiosidade é que o Sega CD não possui nenhum botão. Toda a sua operação é controlada pelo Mega Drive, através do controle. Um menu aparece na tela na TV para que, através do direcional, sejam escolhidas as opções. Entre elas, o Sega CD pode rodar games em CD, CD + G (CD mais gráficos, que são CDs de música acompanhados de imagens, como videoclips) e CDs comuns de áudio de 3 e 5 polegadas. Importante: o Sega CD não funciona se não estiver acoplado ao Mega Drive.

Multimídia

O Sega CD transforma o Mega Drive em um autêntico videogame multimídia. E o grande responsável por isso é justamente o CD. Como o CD pode armazenar até 540 Megabytes de informações (o equivalente a 500 cartuchos Sonic 2 para o Mega), os jogos agora podem ter cenas digitalizadas a partir de gravações em vídeo de atores de verdade e música como as dos CDs comuns de áudio. A idéia é tornar os jogos cada vez mais reais. Entre os games lançados, Sewer Shark, Night Trap e Make My Video - INXS utilizam atores de verdade no enredo do game.

Os recursos são ilimitados. Os games, quando não utilizam cenas digitalizadas de gravações em vídeo, podem ter animações semelhantes aos desenhos animados. Todos eles contam com introduções bastante complexas, com voz real para os personagens e narração da história, ainda em inglês.

Os Games

Um lançamento deste nível não poderia estar sozinho. Junto com o Sega CD, chegam para o mercado brasileiro 7 títulos chocantes. Conheça-os!

Sewer Shark

Sewer Shark é um game alucinante, e que você ganha ao comprar seu Sega CD. Você é Dogmeat, e participa de um esquadrão bastante inusitado, que pilota uma máquina ultraveloz através dos... esgotos! Sim, é isso mesmo. O caminho é um labirinto, e você deve acertar os comandos para não bater e nem errar o caminho. Além, é claro, de detonar toda a espécie de inimigos. Sewer Shark foi programado com cenas digitalizadas a partir de imagens de vídeo com atores de verdade. Também as cenas dos esgotos foram gravadas em vídeo, através de um túnel em miniatura. Vale a pena!

Make My Video - INXS

Este game, produzido pela Sony ImageSoft (EUA), é diferente de tudo o que você já viu em termos de videogame. Você tem à disposição uma verdadeira ilha de edição de vídeo e deve montar um videoclip com ninguém menos do que os astros da banda de rock INXS. Para isso, você mistura imagens de três monitores diferentes enquanto rola um som do grupo. No final, suas habilidades de VJ (Video Joker) são avaliadas. As músicas são Heaven Sent, Not Enough Time e Baby Don't Cry, do último álbum da banda, Wellcome to Wherever You Are.

Ecco The Dolphin

Este game tem a mesma estrutura da versão em cartucho, mas ganhou uma (boa) novidade: a trilha sonora utiliza a técnica **Q-Sound**, que traz efeitos tridimensionais ao som. Traduzindo: ao jogar, você terá a impressão de que alguns sons chegam por trás, aumentando ainda mais o realismo do jogo. Ah, para ter esses efeitos é necessário conectar o Sega CD a um aparelho de som estéreo. Imperdível!

BITS

NIGHT TRAP

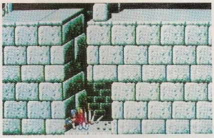
Programado com imagens digitalizadas a partir de gravações em vídeo, com atores de verdade, Night Trap é bastante emocionante. Você faz parte de um grupo de segurança, e deve monitorar, através de um sistema de vídeo, todos os aposentos de uma casa. Você também tem o controle de armadilhas localizadas nesses aposentos. A casa vai sendo invadida por perigosos bandidos, e você deve capturá-los acionando a armadilha certa, garantindo a segurança dos moradores. Night Trap ocupa 2 CDs. É mole?

FOTOS: DAUMER DE GIULI

FINAL FIGHT CD

Sua missão é enfrentar todos os bandidos da gangue Mad Gear, que estão espalhando o terror pelas ruas da cidade. Desta vez, os arruaceiros se deram mal: sequestraram justamente a filha de Haggar, um fera das artes marciais. Um dos clássicos dos games de briga, agora em versão CD.

PRINCE OF PERSIA



Outro clássico, transcrito da versão para computadores IBM PC. Você tem uma hora para escapar das masmorras de um palácio e encontrar o caminho certo até a princesa, enfeitiçada por Jaffar, um grão-vizir malvado. Vencendo Jaffar e encontrando a princesa, você se casa com ela, tornando-se o Príncipe da Pérsia.

BATMAN RETURNS

Olha o morcegão de novo. Desta vez com requintes de música e animação. O game, que reproduz a história do filme, traz o terrível Pinguim, a Mulher Gato e ainda cenas com efeitos tridimensionais perfeitos envolvendo uma perseguição com o Batmóvel e a Batlancha. Desta vez, o Cavaleiro das Trevas vai ter trabalho!

VIDEOGAME NEWS

PROMOÇÃO SUPER FERAS

Os irmãos Cláudio e Hernane Olivaes, de Porto Alegre (RS), e também Gutierrez Andrade de Oliveira, de Fortaleza (CE), são os vencedores da "Promoção Super Feras" realizada pela revista **VIDEOGAME**, nas edições 28 e 29. Eles preencheram corretamente os cupons e enviaram para a Sigla Editora Ltda dentro do prazo previsto pelo regulamento, que vencia em 30 de Agosto, e faturaram dois super consoles Neo Geo. Valeu, galera! Continuem participando.

ENFIM JUNTAS

A Sega e a Nintendo resolveram se unir. Parece impossível, mas é verdade. No Brasil as duas concorrentes Tec Toy e Playtronic começam a trabalhar juntas a partir de outubro, para combater os contrabandistas, aqueles que usam suas plataformas, marcas, softwares (jogos) e direitos autorais de forma ilegal.

As duas empresas terão um único advogado e farão buscas e apreensões em conjunto. Tudo isso visa o combate a um mercado paralelo que "morde" 40% dos US$ 250 milhões movimentados por ano no setor.

Ao que parece, a turma do olho de vidro e da perna-de-pau está com os dias contados...

VIDEOGAME NA TV

No mês de setembro, os fãs da **VIDEOGAME** mais atentos, puderam conhecer um pouquinho mais a galera que faz a revista. A redação foi invadida pela produção do programa **GAME TV** (CNT/Gazeta), todo sábado, das 14:00 às 14:30 hs.) e ninguém escapou do microfone da (simpática) apresentadora Elizabeth de Carvalho. Elizabeth entrevistou pilotos, colaboradores e redatores, procurando mostrar como é feita a revista e por quem. Conseguiu, muito embora todos tenham ficado bastante sem graça frente à câmera. Aproveitando a ocasião, clicamos o encontro e aí está o flagra do momento em que nosso editor, Mario Fittipaldi, "laçou" a gatinha do programa de games mais radical da TV.

Beth, do Game TV, e Mário, da VIDEOGAME.

MÁRIO BOCK

PROSYSTEM-8

É UM BARATO, ATÉ NA HORA DA COMPRA

Com o prosystem 8 e os joysticks SUPER PRO você só não vai debulhar o bolso de seu velho

PROSYSTEM 8

- *2 Joysticks SUPER PRO 8*
- *1 Cartucho 72 pinos*
- *Balun, cabo RF e fonte de alimentação*

PROSYSTEM 8 BABY

- *1 Joystick SUPER PRO 8*
- *Balun, cabo RF e fonte de alimentação*

Chips do Brasil

A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS

VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

NA
PROSYSTEM-8
Chips do Brasil
POWER
EJECT
RESET
LANÇAMENTO
SUPER
PRO-8
SELECT
START
OFF SLOW
A
B
*MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

São dezenas de consoles para que os convidados conheçam os produtos Nintendo.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

O Mundo Nintendo No Brasil

Playtronic monta showroom e mostra novidades

A Nintendo chegou ao Brasil fazendo a maior festa. Desde o dia 24 de agosto está aberto para toda a galera o **World of Nintendo**, um showroom em São Paulo, SP, que mostra todas as novidades que a Playtronic — que representa a marca Nintendo no Brasil — está trazendo. Quem já foi lá conferir não se arrependeu: rolam sorteios de brindes, promoções e, é claro, muitos games. Para conhecer o **World of Nintendo** basta ligar para (011) 521-7050 e marcar hora para a visita.

A idéia, no começo, era que o showroom servisse somente aos revendedores da marca no Brasil, para que eles pudessem se familiarizar com os novos produtos. Mas o pessoal da Nintendo achou que seria legal dar uma "colher de chá" e mostrar os cartuchos que estão sendo lançados no Brasil pra moçada que realmente curte games. O **World of Nintendo** funciona em quatro diferentes horários, entre 9 e 17 horas, todos os dias da semana, inclusive sábados, domingos e feriados. Em cada um dos turnos podem se inscrever até 30 pessoas.

As visitas começam com um áudio-visual explicativo sobre a Playtronic. Durante 10 minutos a fita mostra ainda as propagandas da Nintendo nos Estados Unidos. Em seguida, a galera passa por um túnel de efeitos especiais e só então chega ao **World of Nintendo**.

Ali é possível escolher jogar um dos 12 games lançados pela Playtronic, e outros que serão colocados no mercado em breve. O destaque fica para Street Fighter II Turbo, F-Zero, A Lenda de Zelda - Um Elo Com O Passado, Super Mario World, a bazuca Super Scope e Battle Clash.

Mas os games que levam a moçada à loucura infelizmente não serão lançados: é que são cartuchos especiais, programados especialmente para utilização em campeonatos. Em um dos desafios, o jogador deve, em um mesmo game, conseguir 50 moedas de ouro no Super Mario World, dar duas voltas em F-Zero e ainda acertar um alvo em Pilot Wings.

São cinco minutos para realizar a "proeza". No final aparece a pontuação na tela apontando o vencedor.

O outro cartucho especial traz um desafio de 4 minutos com as naves de StarFox. O objetivo é destruir naves inimigas, passar por obstáculos e conseguir o maior número de pontos. Os vencedores desses dois desafios ganham prêmios.

Caricaturas

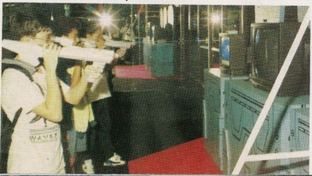
Além dos jogos, a Playtronic reservou algumas surpresas para os fãs da Nintendo. Uma das mais legais está no estande do Mario Paint, onde fica o ilustrador Augusto Minighitti. Ele ensina a moçada a "brincar" com este game enquanto faz caricaturas. No final da visita, é só levar para casa o desenho, gravado numa fita cassete. Outra opção, caso o garoto não queira posar para o desenho, é levar o próprio trabalho gravado.

Quem quiser pode ainda levar de lembrança uma foto com Mario. Claro que o mais famoso herói dos videogames não podia faltar à festa. O encanador passeia pelo salão, enquanto um fotógrafo da própria Playtronic trata de registrar os abraços com os admiradores. No final da visita há ainda sorteios de camisetas, mochilas e bonés e a distribuição de iogurte para toda a galera. Valeu!

Silvia Szarf

Caricatura no Mario Paint: lembrança da visita.

Laser Scope: testando a pontaria.



Três Minutos Noutro Mundo

Que tal pilotar o famoso Barão Vermelho em uma batalha contra outros três aviões, assessorado por um co-piloto eficiente e apavorado? Interessante? Não... absurdamente alucinante! Estamos falando das duas únicas máquinas de realidade virtual existentes no Brasil, as **Virtuality SD-1000**, da **W. Industries ltd.**, empresa inglesa de computação gráfica, e que o PlayCenter (SP) trouxe especialmente para o mês das crianças. As máquinas, disponíveis nos EUA, Japão e Europa desde dezembro de 91, têm cada uma um game diferente. Um deles é **Exorex**, onde você dirige um tanque de guerra futurista em um labirinto lotado de colunas geométricas, procurando destruir três outros tanques similares e, ao mesmo tempo, não ser destruído por eles. Neste game o campo de visão tem "apenas" 180°, é escuro, mas você se sente mesmo dentro do tanque e, quando os inimigos atacam, sobe um frio na espinha...

Testamos, no Brasil, a Realidade Virtual.

O capacete: cristal líquido traz as imagens.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

O outro, e muito mais legal, é o **Flying Aces**. Agora você pilota o Barão Vermelho em uma tela muito mais clara e colorida, e com campo de visão de 360°. Há duas opções neste game: voar na classe **cadet** (para principiantes) ou na **ace** (expert). Se você não gosta de quedas rápidas, então é melhor ser modesto e começar na **cadet**. Na decolagem, se olhar para trás, verá seu co-piloto apavorado e de olhos arregalados, implorando para você ter cuidado. É demais! Seu co-piloto fica todo o tempo lhe dando as coordenadas e dizendo o que fazer e até lhe elogiando quando faz uma manobra radical! Você olha para baixo e vê o chão, olha para os lados e vê a asa do seu avião. Só experimentando para conferir! Cada partida dura em média 3 minutos, mas se jogar bem, você consegue tempo extra.

A precisão das imagens é possível graças ao "capacete" (que o fabricante chama de **Visette**) colocado bem apertado, de maneira que não entre luz ou imagem externa alguma no seu campo de visão. Para se ter mais realismo ainda, dois fones de ouvido reproduzem todos os sons do game em bom volume. Adrenalina pura.

Para se jogar **Virtuality** não há idade mínima e, embora existam estudos que mostram que realidade virtual causa danos a saúde (estrabismo, por exemplo), isso só irá ocorrer caso se jogue por muito tempo.

No PlayCenter o **Virtuality** estará até o final de outubro, depois irá para as Playlands dos shoopings centers da cidade. Cada ficha custava CR$ 600,00 no final de setembro.

Betto D'Elboux

WICKERL GAME

•EXPOSITORES
•ESTOJOS
•CARTUCHOS GAME
(Compra * Venda * Troca)

Aqui você encontra tudo para sua Game Locadora

Expositores - vários modelos

Cartuchos usados e semi-novos

EXCLUSIVO ESTOJO P/ S-NES

* Mesa p/ comando profissional
* Timer c/ auto-reset
* Garantia de 6 meses

•PREÇOS ESPECIAIS PARA REVENDA

CENTRAL DISTRIBUIDORA DE FITAS E ACESSÓRIOS LTDA

Rua Alba 1743 - CEP 04346-000 - V. Sta Catarina - São Paulo - SP - Fone:(011) 562-9779 - Fax:(011) 562-8257

CARTAS

Master System III

Em primeiro lugar quero elogiar a revista **VIDEOGAME**, a melhor publicação de games do mercado. Tenho algumas dúvidas: como posso gravar meus jogos do Master System III em videocassete? É possível usar os óculos 3D neste console?

Rafael Nobre Lopes
Fortaleza, CE.

A galera toda agradece seus elogios, Rafael, e, quanto as suas dúvidas, anote aí: para gravar os jogos do Master III no vídeo-cassete basta conectar o cabo de saída do console - aquela famosa "caixinha preta" na entrada de antena do vídeo cassete (in from antenna). **O vídeo pode estar ligado na TV pela antena ou por cabo, não faz diferença. Aí, é só sintonizar a imagem do seu Master no canal 3 ou 4 do vídeo e gravar. Quanto aos óculos 3D, eles não são compatíveis com o Master System III.**

Comunicação

"Atkho írr no' mawiy tashuvx az tamow rô kós'm, iuz*x saqj*çizby shadox yza". Vocês entenderam alguma coisa? Não? Nem eu! Mas é assim a linguagem das outras revistas, longa e indecifrável. Só mesmo **VIDEOGAME** tem o melhor modo de comunicação e as melhores dicas, tudo no nosso nível e na nossa língua. Parabéns! Continuem assim e "Hasta La Vista".

Tanzio Machado Costa
Pilar, AL.

Toda a equipe de VIDEOGAME **agradece os elogios, Tanzio. E vai continuar trabalhando para que, cada vez mais, você tenha sempre as melhores dicas em uma linguagem clara e informativa - que é, e sempre será, o nosso principal objetivo.**

Feras Do Sul

Oi galera da **VIDEOGAME**! Sou um super colecionador de revistas de videogame e já fui sócio de vários clubes de games. Agora eu queria entrar em contato com o 16 Bits Club Association (Rio Grande do Sul), que deu a dica do Sonic 2 na edição nº 28. Por favor, publiquem o endereço deste clube.

Renne M. Sacardo
Ipuã SP.

Anote aí, Renne, o "esconderijo" das feras do 16 Bits: Rua Salgado Filho, 137, apto. 1.001, CEP 90010-221, Porto Alegre, RS.

Megas E Bits

Alô, amigos da **VIDEOGAME** Li na edição 28 que a versão Champion Edition de Street Fighter II para Mega irá sair com 24 Mega de memória, o mesmo acontecendo com o Super Nintendo. Como isso é possível, já que os dois consoles são de 16 Mega? É possível que os consoles de 8 bits possam rodar cartuchos de mais de 8 bits? Finalmente, gostaria de saber também quando vai sair Mortal Kombat para Nintendo 8 bits, quanto terá de memória e quantos lutadores poderei escolher.

Marcelo da Cruz Flórido
Rio de Janeiro, RJ.

Seguinte, Marcelo: não se deve confundir a memória do cartucho com a capacidade de processamento do console. Explicando melhor: a quantidade de Megabits de um cartucho (no caso do SFII Champion Edition, mais ou menos igual a 24 milhões de bits) representa a quantidade de instruções ao console contida naquele cartucho - a música, os personagens, os cenários e a movimentação. A capacidade de processamento do console indica quantos bits são processados a cada operação do console, determinando o tamanho máximo de cada instrução - que no caso do Mega e do Super NES é de 16 bits. Sacou? Por isso mesmo, os consoles de 8 bits só podem processar jogos que tenham instruções de 8 bits de tamanho no máximo. Mortal Kombat deve sair para Nintendo, com 4 Megabits de memória, no final de 93 e com todos os lutadores para você. Falou?

Playtronic: games mais baratos.

DAUMER DE GIULI

Promoções

Por que vocês não deixam espaço em branco nos versos dos cupons das promoções para que não estraguemos a revista? Gostaria de saber também qual a diferença entre os cartuchos do Super NES e Super Famicom.

Caio Camargo Martins
São Paulo, SP.

Você não precisa se preocupar, Caio. Não é preciso recortar a revista para participar de qualquer promoção da VIDEOGAME. **Basta fazer uma cópia xerox ou mesmo copiar os dados em um papel separado e enviar para a Sigla Editora Ltda. Apesar de os cartuchos de Super Nintendo e Super Famicom serem de formato diferente, tecnicamente não existe nenhuma diferença entre eles. Basta que se use um adaptador para que eles se encaixem em qualquer dos dois consoles. Agora, por vezes os jogos podem ser um pouco diferentes: primeiro pela língua - você verá os cartuchos de Super Nintendo em inglês e os de Super Famicom em japonês. E, por questões de mercado, até o nome de personagens pode ser diferente, como no caso dos chefes de Street Fighter II. OK?**

Nintendo No Brasil

Agora que a Nintendo chegou ao Brasil, seus cartuchos serão mais baratos? E o lançamento será mais rápido?

Cláudio Hernane Olivaes
Porto Alegre, RS.

Certamente sim, Cláudio. Isso porque um cartucho importado legalmente por qualquer loja no Brasil está sujeito a muitos impostos. Como a Playtronic passa a produzi-los na Zona Franca de Manaus, contará com incentivos fiscais e tarifas mais baixas. Por exemplo, no caso de um cartucho do Super Nintendo, o importado legalmente não sai por menos de US$ 100, enquanto que a Playtronic está vendendo seus cartuchos pelo equivalente a US$ 60 a US$ 70. Esses preços, aliás, são bem próximos ao que os cartuchos custam no mercado americano, sem falar que agora eles têm garantia de uma ano e manuais em português. Os lançamentos devem ser simultâneos com o mercado americano a partir do ano que vem. É o que a Playtronic está prometendo. Agora só resta esperar e conferir!

CLUBES

Splatter House Game Clube

Animais de Campos e do Brasil, acaba de chegar o clube mais animal da face da Terra. Fornecemos dicas e manhas em jornal bimestral, para o sistema Mega Drive. Para isso (e para receber nossa carteirinha também) envie do lugar de onde você foi expelido, 1 foto 3X4 sua e CR$ 8,00 para despesas, para Rua Saldanha Marinho, 219, CEP 28013-020, **Campos**, RJ. **Atenção**: não pode ter ficha na polícia!

Super Mega Clube

Oferece para os fãs de Super NES e Mega Drive, jornalzinho mensal e carteirinha. Basta enviar 1 foto 3X4, o nome de seu console, seus dados pessoais e CR$ 35,00 para Rua Valentim Dal Checo, 278, Alves Dias, CEP 09851-100, **São Bernardo do Campo**, SP.

Mega Clube

Este clube foi criado para os feras do Mega Drive. Tem jornalzinho quinzenal recheado de dicas, recordes, lançamentos nos EUA e **ClassiMega**, uma seção de classificados em que os associados poderão fazer ótimos negócios. As primeiras 50 cartas receberão adesivos. Mandem 1 foto 3X4 e seus dados e os do seu console para Av. Padre Arnaldo Jansen, 818, CEP 36500-000, **Ubá**, MG.

F-Zero Club Game

Nosso clube trabalha com Mega, Master, Super NES e Nintendo. Temos jornal mensal com livro de recordes, eleição dos melhores jogos e muito mais. Para associar-se é só escrever para Av. "A", 290, Jardim São Maurício, CEP 13510-000, **Santa Gertrudes**, SP, enviando um envelope com selo e uma folha de sulfite para resposta.

Totem Club Games

O espaço que faltava para a galera do Mega Drive, Super NES e Nintendo (em breve para o pessoal do Master System também). Temos carteirinha, jornalzinho e muito mais. Escrevam para Rua Engenheiros Rebouças, 700, Jardim Botânico, CEP 80215-100, **Curitiba**, PR.

Hints Center

Ajudamos você em qualquer jogo de Super NES e Super Famicom. Para associar-se escreva para nós enviando 2 selos, uma dica e dizendo quais cartuchos possui. Em pouco tempo você receberá dicas incríveis por carta ou telefone. Rua Isabel Cristina Xavier Franco, 91, Jardim Aracy, CEP 08765-000, **Mogi das Cruzes**, SP.

Air Game Club

Fundamos um clube com arquivo de 200 páginas de dicas. Somos peritos em todos os sistemas. Os associados terão direito a carteirinha e jornal mensal. Para associar-se envie uma carta com seus dados, console que possui, 1 foto 3X4 e CR$ 10,00 mensalmente (para despesas do jornal), para Rua Professor Giulio David Leone, 12, Vila Gustavo, CEP 02205-170, **São Paulo**, SP.

Clube Mega System

Para quem curte Mega, fundamos um clube que fornece carteirinha e jornalzinho mensal. O jornalzinho fornece dicas, lançamentos, tira dúvidas, publica recordes e, às vezes, distribui brindes. Para associar-se envie CR$ 10,00, 1 foto 3X4 para confecção da carteirinha e todos os seus dados para Rua Alexandre Dumas, 1.128, apto. 41, Chácara Santo Antônio, CEP 04717-000, **São Paulo**, SP. Esperamos sua carta.

STRIKER GAMES

Abra também uma loja *STRIKER GAMES* na sua cidade, pelo Sistema de Franchising mais econômico do país e pegue a sua fatia desse divertido e rentável mercado.

BREVE
Rio de Janeiro - RJ
Fortaleza - CE
Rio Branco - AC
Porto Alegre - RS

Já é seu! O melhor vídeogame do ano, pelo menor preço do século!

*O único com exclusivo Certificado de Garantia **Striker Games** válido por um ano.*

BONUS! BONUS! BONUS! Agora nas suas compras você ganhará Bonus Striker que valerão descontos nas próximas compras.

Temos também os melhores lançamentos. Consulte-nos.

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

Rua Clélia, 1357 - Lapa - São Paulo - SP - CEP 05042-000

LIGUE (011) 864-1044 - 873-0351 - 875-7457 (Das 10 às 20 hs)

PERGUNTE AOS FERAS

MEGA MAN III (Nintendo)

Caros amigos, gostaria de saber duas coisas: qual o **password** para o último chefe e qual a melhor arma para derrotar os quatro últimos chefes?

Anderson Rivas de Almeida
São Paulo, SP.

Anote aí, Anderson, o password **para o último chefe: bolinha azul em A1, A3, B2, B5, D3 e F4 e bolinha vermelha em C5 e E1. As armas para os quatro últimos chefes são: P contra Top Man, TO contra Shadow Man, SP contra Spark Man e NE contra Snake Man. Agora é só detonar!**

FATAL FURY (Mega Drive)

Queria uma ajuda para detonar o último inimigo deste game. Ele sempre me mata. O que devo fazer?

Orlando Fernandes Calheiros
Rio de Janeiro, RJ.

A melhor tática é detonar a magia (direcional para baixo, direcional para direita e A) e quando ele se defender dela você dispara uma voadora, rasteiras e recua. Fazendo isso, Orlando, em pouco tempo você acaba com o miserável!

FLASHBACK (Mega Drive)

Será que é possível eu ter as músicas deste game gravadas em fita cassete? Estou viciado nelas e não paro de ouvi-las, dia e noite.

Tiago Luiz Seiler Duarte
Curitiba, SP.

É possível sim, Tiago. Basta usar o cabo de áudio e vídeo da saída do seu Mega e ligar o plug branco (que é a saída de áudio) na entrada auxiliar de seu aparelho de som (ou na entrada rec **do seu gravador). Aí é só apertar** play **e** rec **e você gravará todos os sons do game na sua fita. Se você quiser som estéreo, aí é mais complicado: é preciso ter um cabo com uma ponta padrão** P4 estéreo, **que você liga na saída de fone de ouvido do Mega, e a outra ponta padrão** RCA estéreo, **que você liga na entrada auxiliar do aparelho de som ou na entrada de gravação (rec) do gravador. Qualquer dúvida sobre este game você pode tirar nas edições 27 e 28 de** VIDEOGAME. **Bons sonhos!**

ART OF FIGHTING (Arcade)

Eu não consigo passar do quarto inimigo. O que faço? Existe algum "macete"? Ajudem-me.

André Amaral de Paiva
Bangu, RJ.

Existe um macete sim, André. É uma apelação muito boa para este inimigo: detone direcional para esquerda, direcional para direita e em seguida solte uma rajada de fogo (meia lua inferior e soco). Este golpe tira metade da energia do inimigo e, em pouco tempo, ele não resistirá! Boa luta!

SUPER MARIO 3 (Nintendo)

Chego até o castelo do **World 2** e danço nos atormentantes fantasmas. O que devo fazer para passar desta fase?

Fernando L. da Costa
Pinhais, PR.

Note, Fernando, que quando você fica de costas para os fantasmas eles se movem e quando você vira de frente, eles param de se mover. Usando este recurso, fique pulando bem alto e, quando cair, vire de frente para eles. Desta forma você conseguirá que os fantasmas parem no alto. Faça isso até eles estarem bem longe de você e, então, saia correndo.

MORTAL KOMBAT (Super Nintendo)

Escrevo para perguntar o que significa o Ninja verde e preto, parecido com o Sub-Zero. Ele aparece e desaparece de repente e vem junto com o Ninja que tenho que encontrar. Mas como faço?

Frederico Ribeiro
Salvador, BA.

Basta que você dê double flowless **(o famoso** perfect **de Street Fighter II) na fase** The Pit **e depois detone o golpe** Fatality. **Feito isso, você lutará contra** Reptile, **que nada mais é que o Ninja Verde. Mais dúvidas? Confira na** VIDEOGAME **nº 30.**

THE SECRET OF SHINOBI (Master System)

Por favor, como posso passar do chefão da primeira fase?

Ariel F. Barreto
Nova Friburgo, RJ.

O Boss da primeira fase fica soltando bolas de fogo rasteiras e saltitantes. Quando elas vierem na sua direção, pule-as e aproveite para acertar um tiro nos olhos do pilantra. Mas cuidado! Quando cair, abaixe-se para não ser atingido pelas bolas de fogo. E fique esperto: quanto mais você acerta o Boss, maior será a velocidade das bolas de fogo que ele atira. Com treino fica fácil, boa sorte!

As cartas desta edição foram respondidas por Betto D'Elboux e Luiz Carlos Mazzaferro Júnior.

Para participar da seção **PERGUNTE AOS FERAS**, basta escrever à Sigla Editora, revista **VIDEOGAME**, Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP. Por motivos de espaço as cartas podem ser publicadas resumidamente.

STORE GAME

O telefone da
SIGLA EDITORA
mudou para
574-0633

Anote na sua agenda este novo número para falar com as revistas

AUDIO NEWS * DUAS RODAS * VIDEO NEWS
TRAVEL IN * VIDEOGAME * OFICINA MECÂNICA
* COMPUTER GAMES

SIGLA EDITORA

Todo mês, para você!

TECNOFAX

SUPER NINTENDO
NINTENDO
MASTER SISTEM
PHANTOM SISTEM
BIT SISTEM
HI TOP GAME
ATARI CCE
MEGA DRIVE
GENESIS
NEO GEO

Preços Especiais para oficina, revendedores e locadoras

• Assistência Técnica Especializada em Vídeo Games e Acessórios Nacionais e Importados

• Transcodificação de Super Nes/Super Famicom em 2 Horas. Neo Geo, Nintendo, Mega Drive, Genesis e Master Sistem em 2 Horas. Garantia de 1 ano.

• Modificamos módulos de RF Super Famicom e Nintendo japonês para entrar em canal 3 em 2 Horas.

• Destravamos Nintendo Americano

• Temos modulador de RF para Mega Drive japonês, transcoder Interno e Externo para Vídeo Games.

• Kits para limpeza de contatos de Vídeo Games e Cartuchos.

• **Adaptadores para cartuchos.** *Super Famicom e Super Nes*

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX

AUTORIZADA DYNACOM

TECNOFAX

Comércio e Assistência Técnica Ltda.
R. Sta. Ifigênia, 295
1º Andar - Conj. 114/115
CEP: 01207 - São Paulo -S.P.
F.: (011) 222-1471
Fone/Fax: (011) 222-9083

AUTORIZADA
São Paulo/SP - Games e Games, Rua Guarani, 283 - Tel.: (011) 227-3742

VideoGame

A REVISTA DOS FERAS ATÉ PARA QUEM ANUNCIA.

FIQUE FERA!

PREPARE-SE PARA O
DIA DAS CRIANÇAS
NA
Ceamar

VIDEOGAMES E ACESSÓRIOS
FITAS * CONSOLES,
JOYSTICKS * FONTES
ADAPTADORES * CABOS,
TRANSCODERS * CAPAS

ATARI Master System
MEGA DRIVE Nintendo
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

R. Sta. Ifigênia, 568 - CEP 01207-000
Fone: (011) 223-7577 - Fax: (011) 220-8216

C COMPRO
R ROLOS
V VENDO

ALAGOAS

C **Cartuchos para Mega Drive** — preços a combinar. Beethoven, fone (082) 265-1171, **Pilar**, AL.

BAHIA

V **Atari** — com 36 jogos e vendo também um Aerojet. Tudo por US$ 47. Sérgio, fone (071) 240-1626, **Salvador**, BA.

V **Cartuchos** — dezenas de títulos para Master, Nintendo, Mega e Super NES. Rogério, fone (071) 801-2623, à noite, **Candeias**, BA.

CEARÁ

R **Cartuchos para Game Gear** — por outros do mesmo sistema. Fátima, fone (085) 292-1022, horário comercial, **Fortaleza**, CE.

V **Master System** — na caixa, com 3 jogos na memória, pistola e 2 cartuchos, tudo por US$ 140. Quem comprar ganha de brinde 1 revista Game Pro (americana) e 1 Atari com 26 jogos. William H. O. Kohiyama, Rua Paulo Morais, 202, Papicu, CEP 60155-170, **Fortaleza**, CE.

DISTRITO FEDERAL

R **Cartucho para Mega Drive** — tipo 3 em 1 (Super Futebol, Super Voleiball e Lakers vs. Celtics), por Sonic II. William, fone (061) 563-5568, **Brasília**, DF.

R **Desert Strike** — por Out Of This World. Gabriel, fone (061) 225-9355, **Brasília**, DF.

ESPÍRITO SANTO

R **Cartuchos Nintendo** — Trojan, Double Dragon III e F-15 por outros do mesmo sistema. Luiz Cláudio, fone (027) 225-8608, **Vitória**, ES.

C **Cartuchos para Super NES** — de meu interesse. Não ligue a cobrar. Vinícius, fone (027) 536-1281, **Anchieta**, ES.

V **Dynavision 3** — e os cartuchos Battletoads e Ninja Gaiden III. Elvis, fone (027) 722-2020, **Colatina**, ES.

V **Dynavision II** — com 2 controles turbo e 3 cartuchos (1 com 4 jogos). Fabiano, fone (027) 229-9347, **Vila Velha**, ES.

GOIÁS

V **Contra** — sistema Nintendo, e outros 16 cartuchos. Luis Daniel, fone (061) 628-1196, **Luziânia**, GO.

MATO GROSSO DO SUL

R **Turbo Express** — por Game Gear ou Game Boy, ou vendo, com 1 cartucho, por US$ 170. Edmundo, fone (067) 725-6542, **Campo Grande**, MS.

V **Hi-Top Game** — com 2 cartuchos (Street Fighter 3 e Predator) e adaptador J-72, por US$ 80. Danilo, fone (067) 624-9222, **Campo Grande**, MS.

MINAS GERAIS

V **Cartuchos para Master System** — diversos títulos, ou troco por outros de meu interesse. José Márcio, fone (032) 232-5029, **Juiz de Fora**, MG.

R **Cartuchos para Mega Drive** — Shadow of The Beast, Cross Fire, Golden Axe e Simpsons, por outras de meu interesse. André, fone (031) 486-3147, **Belo Horizonte**, MG.

PARÁ

R **Cartuchos para Mega Drive** — sistema japonês, troco por outros de meu interesse. Só para belenenses. Bruno, fone (091) 225-2676, **Belém**, PA.

V **Game Boy** — com 2 cartuchos por US$ 45, 12 cartuchos de Game Gear por US$ 65 e 1 módulo de TV para o Game Gear por US$ 35. Emerson Kamada Arnor, Rodovia Augusto Montenegro, Cj. Tapajós, Acapulco 18, CEP 66000-000, **Belém**, PA. Só faço negócio com belenenses.

PARANÁ

R **Phantom System** — em bom estado, com 2 controles, por Master System I, II ou III. Renê, fone (041) 234-6211, **Curitiba**, PR.

V **Cartuchos para Mega Drive** — Mercs, Shinobi e Truxton, por US$ 10 cada ou US$ 25 todas. Márcio, fone (0452) 23-2518, **Cascavel**, PR.

R **Órgão Casio** — modelo SA-20 eletronic keyboard, por cartuchos para Mega Drive de meu interesse. Fernando Lima dos Santos, Rua Mato Grosso, 99, apto. 404, Maracanã, CEP 85852-040, **Foz do Iguaçu**, PR.

V **VG-9000** — com 3 cartuchos e 2 controles originais. Tudo por US$ 95. Maximiliano, fone (0427) 23-8205, **Guarapuava**, PR.

R **Action Set** — com 2 controles, 1 adaptador A-60 e 2 cartuchos, por Super NES com 1 controle e 1 cartucho. Daniel, fone (041) 266-5009, **Curitiba**, PR.

RIO DE JANEIRO

R **Double Dragon** — do Super NES por Top Gear ou outro cartucho do mesmo sistema. Eduardo, fone (021) 768-4248, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Master System III** — semi-novo, com 2 controles (1 tipo arcade), 1 jogo na memória e 2 cartuchos. Alexandro, fone (021) 241-4377, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Mega Drive Japonês** — com 1 controle turbo por US$ 110, ou troco por Super NES. Douglas, fone (021) 371-1221, ramal 212, após às 19 hs., **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Master System** — com 4 cartuchos e 2 controles, por Mega Drive com 1 controle e 1 cartucho. Rodrigo, fone (021) 249-4489, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Turbo Game VG-9000T** — com 2 controles e 1 cartucho por Mega Drive com controle. Márcio Ferreira da Silva, Rua 2, 55, Caixa D'Água, CEP 26300-000, **Queimados**, RJ.

R **Mini-Game** — Altered Beast da série Master, por 20 revistas de videogame. Ou vendo por US$ 20. Paulo, fone (021) 284-7303, **São Gonçalo**, RJ.

V **Super NES** — transcodificado, com 1 cartucho, por US$ 320 e o cartucho Altered Beast para Mega Drive por US$ 30. Wesley, fone (021) 423-2558, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Cartuchos Super NES** — Road Runner e Street Fighter II. Preço à combinar. Vinícius, fone (021) 590-9925, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Mega Drive japonês** — com 2 cartuchos e 3 controles (2 PRO-2), por Neo Geo com 1 controle e 1 cartucho. Luiz Paulo da Silva, Rua Marechal Aguiar, 137, São Cristóvão, CEP 20920-280, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Mega Drive II** — com 3 controles (1 PRO-1 e 1 tipo arcade) e 8 cartuchos. Tudo por US$ 350. Fátima, fone (021) 284-3322, ramal 366, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **VG-9000T** — com 4 cartuchos, por Master System III em bom estado. Cristiano Pereira, Rua Neusa Mouser, 80, Cabuçu, CEP 26340-000, **Nova Iguaçu**, RJ.

R **Cartucho para Master System** — Galaxy Force, por outro de meu interesse do mesmo sistema. Tatiana, fone (021) 791-0805, **Nilópolis**, RJ.

R **VG-2800 CCE** — em bom estado, por 2 cartuchos para Mega Drive. Não aceito Sonic I. Eduardo, fone (021) 594-1115, **Duque de Caxias**, RJ.

V **Cartuchos para Mega Drive** — 11 títulos em perfeito estado por US$ 20 cada. Daniel, fone (021) 258-6931, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Top Game VG-9000** — com 5 cartuchos e 2 controles, por Master System I ou II com 1 controle e 1 cartucho. Ou vendo por CR$ 5 mil. Flávio, fone (021) 331-2938, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Dynavision II** — novo, com 4 controles, 15 cartuchos, adaptador, 5 revistas de videogame e 1 bicicleta Caloi Cross aro 20'. Tudo por Super NES com 2 controles e o cartucho Street Fighter II. Ronaldo M. Rabello, Rua Juliano de Miranda, 147, CEP 21371-090, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Mini Game** — série Master, ou troco por cartuchos de videogame. Aceito oferta. Renato, fone (021) 592-9067, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Cartuchos Nintendo** — Contra, Castlevania e outros. José Wilson, fone (021) 751-0623, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Master System III** — com jogo na memória, em bom estado, por US$ 80. Cleber, fone (021) 442-2707, **Rio de Janeiro**, RJ.

RIO GRANDE DO SUL

R **Master System** — com 2 controles e Sonic I na memória, por Mega Drive com 1 controle. Marcelo da Silva Ângelo, Rua Miguel Couto, 208, apto. 302, Centro, CEP 93320-040, **Novo Hamburgo**, RS.

R **Super NES** — com 3 controles, adaptador e 5 cartuchos, por Mega + CD. Felipe, fone (051) 341-7970, **Porto Alegre**, RS.

R **Computador TK-95** — com 9 fitas, controle, manual e livros e Top Game VG-9000 com cartuchos. Tudo por Super NES completo. Gabriel, fone (051) 343-7126, **Porto Alegre**, RS.

R **Mega Drive** — com 3 cartuchos e 2 controles (1 turbo), por Super NES com 1 controle e 1 cartucho. Ou vendo por US$ 160. Fabrício, fone (055) 222-4604, **Santa Maria**, RS.

SANTA CATARINA

V **Master System III** — Ótimo preço. Ivone, fone (0473) 27-0030, à tarde, **Blumenau**, SC.

R **Phantom System** — com 2 controles, 4 cartuchos, pistola e adaptador, por Mega Drive com 2 controles e 2 cartuchos. Fábio, fone (0492) 22-3351, **Lages**, SC.

V **Cartuchos para Master System** — 15 títulos, com manual, por US$ 150. Fabiane, fone (0473) 66-3832, **Baneário Camboriú**, SC.

SÃO PAULO

V **Street Fighter II** — Super Mario World e Turtles IV, todos para Super NES. Osni, fone (011) 289-8558, **São Paulo**, SP. Não aceito ligações a cobrar.

R **Mega Drive japonês** — na caixa, com 1 controle e 1 cartucho, por Sega Genesis, na caixa com 1 controle, ou Mega Drive Tec Toy (I ou II), com 1 controle. Giuliano, fone (011) 263-6970, **São Paulo**, SP.

R **Cartuchos** — diversos títulos. E um Mega Drive por um Super Nintendo. Gabriel Petelinkar, fone (011) 549-0252, **São Paulo**, SP.

V **Cartuchos para Master System** — com pistola e rapid fire. Carlos, fone (011) 215-5919, entre 14:00 e 21:00 hs., **São Paulo**, SP.

V **Phantom System** — com 15 cartuchos (1 com 42 jogos). Paulo, fone (011) 240-1821, à noite, **São Paulo**, SP.

R **Cartucho Nintendo** — com 15 jogos e 1 par de patins, pelo cartucho Street Fighter III também do sistema Nintendo. Carlos, fone (011) 724-0411, **São Paulo**, SP.

V **Master System** — com 2 controles, 3 jogos na memória, pistola Light Phaser e 2 cartuchos. Renato, fone (011) 815-8223, **São Paulo**, SP.

V **Cartuchos para Super NES** — Street Fighter II, Super Mario World e outros por US$ 40 cada. Reginaldo César Pavim, Rua Helio Simon, 88, Nova república IV, CEP 13870-000, **São João da Boa Vista**, SP.

R **Master System** — com pistola e 2 cartuchos na caixa, por 3 cartuchos para Super NES. Orlando, fone (011) 942-2917 (recados), **São Paulo**, SP.

V **Super NES** — com 2 controles turbo e 1 cartucho. Último preço. Elenice, fone (011) 205-9099, **São Paulo**, SP.

V **Nintendo Japonês** — com adaptador para 72 pinos, por US$ 60, ou troco por Master System. Ricardo, fone (0162) 71-9449, **São Carlos**, SP.

Preencha todos os dados da ficha abaixo e envie para a **REVISTA VIDEOGAME - SEÇÃO ROLOS & TROCAS**, Rua Alice de Castro,60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP. O anúncio é gratuito!

NOME:

END:

BAIRRO: **CEP:**

TELEFONE: DDD - **CIDADE:**

ESTADO: **ANÚNCIO:** R | C | V

Atenção: resuma o anúncio e não deixe de preencher os itens DDD e CEP da sua cidade. Em **ANÚNCIO** marque com um **X** se é Rolo, Compra ou Venda.

V **Cartuchos para Super NES** — Turtles 4 e Super Soccer. Lucas, fone (011) 258-9039, **São Paulo**, SP.

R **Mega Drive** — com 2 controles por Super NES com Street Fighter II. Pago a diferença. Paulo Roberto, fone (011) 829-5849, **São Paulo**, SP.

R **Turbo Game VG-9000T** — com 2 controles (1 turbo), por Master System II. Ricardo, (011) 477-1696, **Suzano**, SP.

R **Bicicleta** — Mountain Bike Caloi toda equipada por Super NES. Pago a diferença. Marcelo Costa e Silva, Rua Manoel Araújo Aragão, 341, Vila Albertina, CEP 02356-170, **São Paulo**, SP.

R **Bicicleta** — Caloi Croma 92 por Mega Drive com 2 controles e 1 cartucho. Romeu, fone (0188) 51-2129, **Tupi Paulista**, SP.

R **Master System I** — e Dynavision 3 com 5 cartuchos ao todo, por Mega Drive. Evandro, fone (011) 450-1138, **Mauá**, SP.

R **Nintendo japonês** — com 2 controles, 3 cartuchos e adaptador p/ 72 pinos, por Mega Drive com 1 cartucho. Fábio O. Magalhães, Av. Gen. Penha Brasil, 2.651, Bl4, apto. 22B, Jd. Novo Recanto, CEP 02673-000, **São Paulo**, SP.

V **Cartuchos para Super NES** — vários títulos, ou troco por outras de meu interesse. Eduardo Machado, fone (011) 523-1641, **São Paulo**, SP.

V **Nintendo americano** — com 2 controles e 208 jogos. Carlos, fone (0123) 72-0034, à tarde, **Santa Branca**, SP.

R **Futebol de botão** — completo com 24 times por Pit Fighter do Super NES. Odair Francisco Luciano, Rua Dr. Rubens Filgueiras, 329, Jd. Guapituba, CEP 09360-150, **Mauá**, SP.

V **Street Fighter II** — Super NES, original, na caixa. Fernando, fone (011) 579-9448, **São Paulo**, SP.

R **Bit System** — semi novo, por Game Gear com 3 cartuchos e transformador. Fernando, fone (011) 832-4276, **São Paulo**, SP.

R **Sega Genesis** — com 1 controle e 1 cartucho, por Super NES Baby. Rogério, fone (011) 957-7904, das 9:00 às 16:00 hs., **São Paulo**, SP.

R **Cartuchos Nintendo** — sistema americano por Starfox ou Nigel Mansell F1 Challenge ou Exhaust Heat II, todas do Super NES. Célia, fone (011) 815-8026, **São Paulo**, SP.

V **Master System** — completo, os cartuchos Shapes and Columns e Rambo 3 e a pistola Light Phaser. Paulo, fone (0152) 72-5565, **Itapetininga**, SP.

V **Master System II** — com 3 controles (1 PRO-1), 3 cartuchos 3-D, óculos 3-D e 9 cartuchos. Leandro, fone (011) 451-5217, **São Bernardo do Campo**, SP.

V **Phantom System** — com 3 controles, adaptador, pistola e 15 cartuchos. Vendo também Atari com 2 controles e 8 jogos. Marcos, fone (011) 947-0916, **São Paulo**, SP.

R **Mega Drive** — com 2 controles (1 turbo) e 5 cartuchos, por Super NES com Street Fighter II. Paulo, fone (011) 829-5849, **São Paulo**, SP.

R **Super Mario World** — original, por Spider Man and X-Men também original. Ambos para Super NES. Rubens Ramires, Av. José Lourenço, 219, Jd. Sindônia, CEP 06053-020, **Osasco**, SP.

R **Super Charger** — com 2 cartuchos e adaptador + 1 Mini Game e 1 Skate. Tudo por Walk Machine em bom estado. Breno, fone (011) 571-9061, **São Paulo**, SP.

V **Neo Geo** — série prata, por US$ 400. José Roberto de Souza Jr., Rua Bacairis, 217, Vila Formosa, CEP 03987-000, **São Paulo**, SP.

R **Nintendo americano** — com 2 controles, pistola, adaptador e 7 cartuchos, por Super NES ou Mega Drive com 1 controle. Ou vendo por US$ 100. Felipe, fone (011) 702-4959, **Osasco**, SP.

V **World of Illusion** — original e novinho. Wagner, fone (011) 206-5087, das 8:00 às 12:00 hs., **São Paulo**, SP.

V **Mortal Kombat** — e Street Fighter II' Champion Edition, ambos para Super NES. Ótimo preço. Luiz Felipe, fone (011) 259-4449, **São Paulo**, SP.

R **Dynavision 3** — com 1 controle TPC-1 e 2 cartuchos novos, por 1 Game Boy com 4 cartuchos em bom estado. Michael, fone (011) 817-2187, **São Paulo**, SP.

V **Top Game VG-8000** — com 2 controles PRO-3 e 7 cartuchos. Tudo por US$ 120. André, fone (011) 458-2013, **São Bernardo do Campo**, SP.

R **Road Runner** — Super NES, por outra de meu interesse. Vendo adaptador de Mega para cartuchos de Master, ou troco por 1 cartucho de Super NES. Daniel, fone (011) 241-6431, **São Paulo**, SP.

V **Super Famicom** — completo, com Mario World, por US$ 190. Gustavo, fone (011) 712-6509, **Santo André**, SP.

R **Menacer** — bazuca para Mega Drive com 1 cartucho de 6 jogos, por Game Gear com 1 cartucho e fonte. Rafael, fone (011) 414-5515, **São Bernardo do Campo**, SP.

V **Super NES** — completo + Top Game com 2 controles e 1 cartucho. Tudo por US$ 160. Cristian, fone (0132) 22-4007, **Santos**, SP.

R **Phantom System** — com pistola e 4 cartuchos, por Super NES ou Game Gear. Gabriel G. Miyaoto, Rua São Paulo, 191, Vila Pereira, CEP 13720-000, São José do Rio Pardo, SP.

V **Mega Drive** — com 2 controles e 4 cartuchos. Carlos, fone (011) 275-2961, **São Paulo**, SP.

C **Super Mario Kart** — e Final Fight II, ambos para Super NES. Luiz Fernando, fone (011) 717-6109, **Santo André**, SP.

R **Sega CD** — na caixa com 5 CD's, por Super NES com 2 controles e 6 cartuchos. Fred, fone (011) 466-1351, **Arujá**, SP.

R **Carrinho Colossus** — de controle remoto e 1 bola de basquete, por Master System. João Paulo, fone (011) 947-7862, **São Paulo**, SP.

R **Mega Drive 2** — com 2 controles e 2 cartuchos, por Super NES com 2 controles e 1 cartucho. Ronaldo, fone (011) 272-7921, **São Paulo**, SP.

R **Street Fighter II** — para Super Famicom, por Mortal Kombat para Super NES. Fernando, fone (0142) 86-1295, **Guarantã**, SP.

V **Mega Drive** — transcodificado, com 2 controles e 5 cartuchos. Ótimo preço. Eduardo, fone (011) 482-0376, **Itu**, SP.

V **Turbo Game** — em ótimo estado, com 2 controles turbo e cartuchos, por CR$ 3,5 mil. Aceito oferta. Lucílio, fone (011) 467-2509, **Ferraz de Vasconcelos**, SP.

R **Cartucho Nintendo** — por algum cartucho para Master System de meu interesse. Bertrand T. B. Campos, fone (011) 211-0876, **São Paulo**, SP.

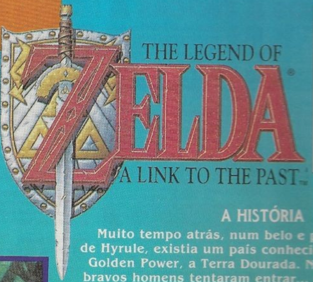
R **Master System** — com 5 cartuchos, 3 controles, rapid fire e pistola, por Mega Drive com cartuchos. Fernando Luiz Rodrigues e Silva, fone (011) 523-5616, **São Paulo**, SP.

V **Cartuchos para Mega Drive** — Streets Of Rage, Sonic 1, Castle Of Illusion, Terminator, Alisia Dragon e Rolling Thunder. André Ricardo G. Demite, fone (011) 701-7182, **Osasco**, SP.

Rolos & Trocas é um serviço gratuito prestado por **VIDEOGAME** a todos os seus leitores. A Sigla Editora Ltda. não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios nem pelos negócios eventualmente realizados.

ETIQUETAS E RÓTULOS ADESIVOS

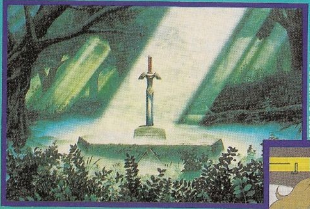
RUA FRANCISCO MARENGO, 339 - TATUAPÉ - SP - CEP 03313-000
TELEFONE.: (011) 941-4499 - FAX: (011) 941-4470 - TELEX: 1163609



Aqui está o primeiro RPG lançado pela Playtronic no Brasil. É a primeira aventura para 16 bits, e a terceira da saga Zelda. Os dois primeiros saíram para o Nintendinho. Após muitas festas pela chegada da Playtronic, agora é hora de trabalho. VIDEOGAME mostra a primeira parte da estratégia completa de Zelda. Mapas, dicas e passagens secretas com exclusividade para você!

RAIO-X

Tipo:	RPG Action
Fabricante:	Playtronic/ Nintendo
Memória:	8 Megabits
Fases:	Indefinidas
Jogadores:	1
Dificuldade:	8
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	8
Diversão:	8



FOTOS: DAUMER DE GIULI

A HISTÓRIA

Muito tempo atrás, num belo e poderoso mundo de Hyrule, existia um país conhecido por Land of the Golden Power, a Terra Dourada. Neste país, muitos bravos homens tentaram entrar... nenhum retornou! Em vista disso o bondoso Rei de Hyrule enviou sete sábios para selarem seu portão. O portão ficou lacrado por muito tempo, até que certo dia, o diabólico mágico Agahnim violou o portão e tomou a Terra Dourada. Tragicamente assassinou o Rei e os descentes dos sete sábios. De repente, em uma bela noite de sono, Link (sua personagem no game) acorda ouvindo você clamando por socorro. Era Zelda trancada nos calabouços do castelo e esperando que você consiga salvá-la.

PRIMEIRA PARTE
O resgate de Zelda

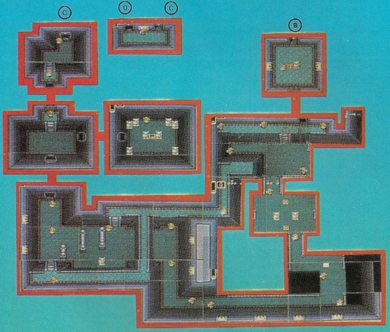
1. Pegue a lâmpada que está no baú da sua casa.

2. Ao lado direito do Hyrule Castle, onde está Zelda, há uma passagem secreta embaixo de um arbusto.

1º ANDAR

Já dentro do calabouço, pegue a espada e o escudo com o guerreiro. Saia para o pátio do castelo e procure a princesa.

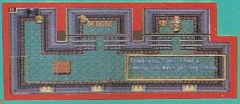
A



5. Para derrotar o inimigo atire dois vasos em sua cabeça. Pronto! Agora você tem a Big Key, que abre o calabouço de Zelda.

2º ANDAR

D



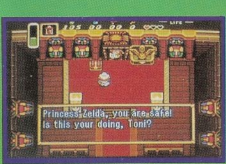
6. Após salvar Zelda, suba até o segundo andar e empurre a pedra atrás do trono. Você entrará no esgoto e, passando por ele, chegará na capela, onde Zelda poderá ficar em segurança.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

SEGUNDA PARTE
Na vila

7. Chegando à capela a princesa lhe dirá que para derrotar Agahnim será necessário encontrar a Espada Mestre. Para isso procure o mago Sahasrahla. Antes de ir não se esqueça de pegar um coração

6. Converse com o neto do velhinho e ele marcará, no seu mapa, o local onde está o Mago Sahasrahla.



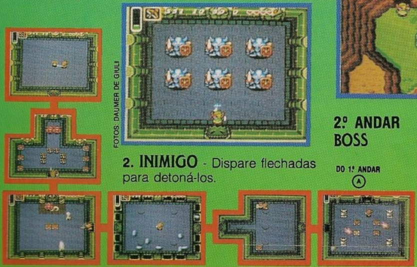
7. O mago então lhe diz que para ter a espada, é necessário reunir os três pendantes. O primeiro deles, o pendante da coragem, está no East Palace.

TERCEIRA PARTE: Procurando os pendantes

1. Confira o mapa completo para encontrar o primeiro pendante

3. Volte para a casa de Sahasrahla. Ele lhe dará os sapatos de Pegasus, permitindo que você corra e lhe dirá que um item importante esta à leste do lago de Hylia.

4. Lá, entrando nesta passagem você descobre qual o item: o cajado de gelo.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

2. INIMIGO - Dispare flechadas para detoná-los.

TO BE CONTINUED...

IMPORTE PELO CORREIO SEM SAIR DE CASA

INTERNATIONAL POSTAL SHOPPING: FÁCIL, CÔMODO E SEGURO

Relógio Ironman Triathlon Indiglo.
O relógio mais vendido no mundo. Cronômetro, alarme, memória de 8 voltas, à prova d'água (100m).
Código: **M4101** VG
Preço total: US$ **47.90**

Agendas Eletrônicas.
Calculadora, conversor de moeda, controla até 6 contas bancárias, calendário de 200 anos. Amplo display, o maior entre similares. Conexão a micro por cabo opcional.
Selectronics DataStor 32K, Código **M4103** VG
Preço total: **US$ 64**
Selectronics DataStor 64K, Código **M4104** VG
Preço total: **US$ 77**
Cabo opcional, Código **M4105** VG
Preço total: **US$ 65**
Agenda Eletrônica Casio A10, 32K bytes, capacidade para 1370 nomes, display de 16 caracteres.
Código: **M4106** VG
Preço total: US$ **72.90**

Vitaminas GNC

Geriavit Pharmaton c/ 120 cáp. - Cód. M4100 VG	US$ 79
C 1000mg TR c/ 180 cáp., kit c/ 2 - Cód. M1631 VG	US$ 46
E-400 IU c/ 360 cáp. - Cód. M1674 VG	US$ 44
B-12 c/ 250 cáp., kit c/ 2 - Cód. M1600 VG	US$ 34
B-12 TR 1000 mg c/ 90 cáp., kit c/ 2 - Cód. M1602 VG	US$ 40
B-Total c/ 100 cápsulas, kit c/ 3 - Cód. M1590 VG	US$ 39
Ultra Mega II c/ 180 cáp. - Cód. M1149 VG	US$ 58
Solotron - vit. múltiplas c/ 250 cáp. - Cód. M1162 VG	US$ 47
Solotron Jr - infantil c/ 240 cáp. - Cód. M1164 VG	US$ 28
Biotin Trio - vit. p/ cabelo, kit c/ 2 - Cód. M1807 VG	US$ 51
Beta Carotene 15 mg, 180 cáp., kit c/ 2 - Cód. M1652 VG	US$ 38
Amino 1000, 350 cáp. - Cód. M4111 VG	US$ 58

E mais: dietéticos, lecitinas, fibras, energéticos, minerais, nutrição e esporte, ginsengs e ervas.

Telefone sem fio Conair CTP 8000, rediscagem do último número, com botão de chamada na base e tecla mudo.
Código: **M4018** VG
Preço total: US$ **71**

Detector de radar Uniden.
Para bandas X e K, com alerta sonoro e luminoso e seletor de sensibilidade para cidade ou estrada. Acompanha fixador para painel e quebra-sol.
Código: **M0602** VG
Preço total **US$ 71**

Secretária eletrônica Conair.
Para quem quer praticidade e comodidade. Gravação ativada por voz e contador de mensagens. Você não vai mais ficar sem receber recados! E ainda tem telefone acoplado!
Código: **M0419** VG
Preço total: **US$ 74**

International POSTAL SHOPPING

Central de Atendimento
LIGUE JÁ: (011) 822-7688
De 2ª a 6ª, das 9h às 22h
Sábados, das 9h às 17h

Os preços deste anúncio são totais sem taxação extra de frete, para qualquer lugar do país. Na compra de qualquer produto, grátis um catálogo com quase 1000 produtos. Aceitamos todos os cartões de crédito internacionais ou pagamento em cruzeiros.

THE LAWNMO

RAIO-X

Tipo:	Action
Fabricante:	STORM/ Sales Curv
Memória:	8 Megabits
Fases:	Indefinidas
Jogadores:	2
Dificuldade:	7
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	8
Diversão:	6

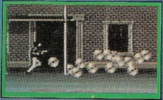
O Passageiro do Futuro, ou The Lawnmowerman, o filme que arrasou em efeitos especiais e abusou do conceito de realidade virtual, acaba de virar game. E, exatamente como o filme, abusa de efeitos especiais e as cenas de simulação de realidade virtual são simplesmente incríveis. Jobe é um rapaz com problemas mentais. Um cientista utiliza computadores e realidade virtual para estimular o cérebro do rapaz, e os resultados são inesperados: além de ficar superinteligente, Jobe acaba conseguindo penetrar no mundo criado pelo computador e se utiliza dele para dominar a cidade. Seu objetivo é impedi-lo.

ESCOLHA DE PERSONAGENS

É possível escolher entre Angelo, o cientista, e Ana, a namorada de Jobe. Não há diferença nenhuma entre jogar com um ou com outro. É apenas questão de gosto.

CD's

É possível aumentar sua energia coletando CDs. Fique esperto e monte logo uma "cedeteca". Assim que você acumular cds suficientes para sua energia ultrapassar a faixa vermelha do painel, você ganha um virtual suit (armadura).



ITENS

Magnetic Pulse: bomba.

Suit Energized: invencibilidade.

Extra Life: vida.

Fire Power: aumenta o poder de ataque.

Multiplier Up: multiplicador de pontos.

ARMAS

	velocidade	força
Pulse Weapon:	3	1
Homing Bullets:	2	2
Ring Weapon:	1	3
Back Wards Fire:	tiros para trás.	

FIQUE ESPERTO!

Você sempre começa uma fase com duas vidas, não importando as que você conseguiu acumular em uma fase anterior. Por isso, o trabalho de acumular vidas é constante, e deve ser repetido fase a fase!

REALIDADE VIRTUAL

O game tem fases na rua, no tradicional formato plataforma (que chegam até a ser chatas) e fases de simulação de realidade virtual. O que aparece ne tela é o que você veria se estivesse mesmo dentro do jogo. Procure não se movimentar muito para os lados, nem para cima ou para baixo. E delire, pois as cenas são chocantes!

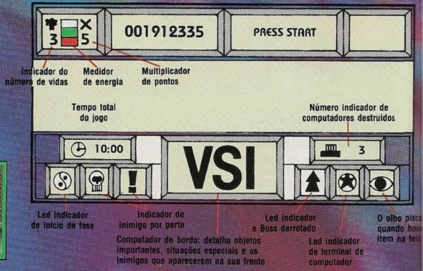
TERMINAL DE COMPUTADOR

Todos os terminais de computador precisam ser destruídos.

Para isto acerte os seis testes de inteligência que cada um lhe propõe, identificando a lógica de uma sequência de números ou figuras.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

PAINEL



WERMAN

VISUAL
O Passageiro do Futuro repete, no visual, todo o arraso de imagens do filme. Dá só uma sacada nas cenas chocantes que rolam durante o game!

PRIMEIRA FASE

BOSS Para detonar este homem chama fique agachado no canto esquerdo atirando.

SEGUNDA FASE

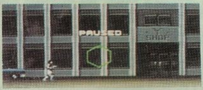
Esta fase é toda em realidade virtual e lembra muito o game Hyper Zone, para Super NES. Para aumentar sua velocidade pegue o turbo.

QUINTA FASE

As abelhas aqui não são nada dóceis! Elas surgem duas vezes para lhe dar trabalho. Na primeira vez, vá detonando tiros procurando acertar sempre todas as abelhas, de forma que elas se enfraqueçam simultaneamente. Você ainda irá encontrá-las na oitava fase.

BOSS
No final da fase surge o terrível Jobe. Fique atirando e girando em círculos pelos cantos da tela para destruí-lo. Acabando com ele, surpresa: o jogo continua. Será necessário agora acabar com Zorn, um terrível ser eletrônico. Ele está no Y Shop. O caminho para lá está nas fases seguintes.

SÉTIMA FASE



Chegando no Y Shop, você deve enfrentar mais uma fase de realidade virtual. Aqui, só depende de habilidade e treino, Em compensação, é uma das fases mais chocantes do game!

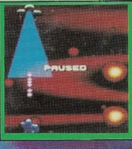
OITAVA FASE

Aqui é bom ir se preparando para pegar muitas vidas e energia. É a fase mais difícil
Na realidade virtual desta fase vá sempre por baixo. Você terá menos problemas.

ÚLTIMO BOSS!

O terrível Zorn está fugindo Antes de correr atrás dele, continue na rua para a direita: você acha mais um terminal para destruir.

Fique esperto com o ataque especial de Zorn. Para escapar, desvie rápido.



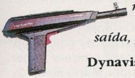
FOTOS: DAUMER DE GIULI

A DYNACOM TEM UM DYNAVISION 3 PARA CADA TIPO DE PAI.

A *Dynacom* apresenta três versões do **Dynavision 3.** Olhe bem e escolha o que mais combina com o poder de fogo do seu pai. Insista para ganhar o seu e, se for preciso, utilize tabelas e gráficos. O que você não pode é ficar sem o videogame de terceira geração compatível Nintendo* mais versátil do mercado.

PAI MANÍACO

Se o seu pai é do tipo que não economiza bala para garantir a aventura do filho, exija o **Dynavision 3 Radical**. *Avisa o velho que ele pode custar mais, mas faz um estrago muito maior. Faça uma demonstração ao vivo da* Pistola Turbo Flash Gun. *Na saída, peça um sorvete.*



Dynavision 3 Radical:

- *Console Radical com Dual Connector System (sistema de duplo encaixe para cartuchos Nintendo* — 60/72 pinos)*
- *Saídas separadas de áudio e vídeo*
- *Joystick Turbo Jet Control*
- *Pistola Turbo Flash Gun*
- *Fone de ouvido estéreo*
- *Supercartucho de brinde*

DYNAVISION 3 RADICAL

O + COMPLETO VIDEOGAME DE 3ª GERAÇÃO

PAI OK

Se o seu pai é equilibrado, e encara a importância do videogame na vida do filho de forma tranquila, seu videogame é o **Dynavision 3 Classic.** *Diga pro seu pai que, como o próprio nome está dizendo, o* **Dynavision 3** *é o modelo clássico, que tem preço médio e que você não vai deixar de estudar por causa dele. Tente levá-lo pelo raciocínio.*

Dynavision 3:

- *Console com Dual Connector System (sistema de duplo encaixe para cartuchos Nintendo* — 60/72 pinos)*
- *Saídas separadas de áudio e vídeo*
- *2 Joysticks Turbo Jet Control*
- *Supercartucho de brinde*

DYNAVISION 3

PAI ASSIM, Ó!

Se o seu pai é assim, ó, o negócio é insistir. Fale de cara que o **Dynavision 3 Action** *é o videogame mais barato de sua categoria. Mostre os números: prove que ele destrói mais por muito menos. Diga que ele vem com Joystick Turbo Pad. Explique o que é PAD.*

Dynavision 3 Action:

- *Console Action com Dual Connector System (sistema de duplo encaixe para cartuchos Nintendo* — 60/72 pinos)*
- *Saídas separadas de áudio e vídeo*
- *Sistema de silenciamento da TV durante a troca de cartuchos*
- *Joystick TPC tipo PAD, com design anatômico, seis botões de tiro (turbo automático), botão exclusivo de tiro A + B, Slow Motion (diminui a velocidade do jogo) e mini-manche removível (para transformar em manche tipo Arcade).*

DYNAVISION 3 ACTION

DYNACOM

A Dynacom é fera.

* marca registrada de terceiros.

SUPER MARIO COLLECTION

RAIO-X

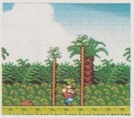
Tipo:	Aventura
Fabricante:	Nintendo
Memória:	16 Megabits
Fases:	4 jogos
Jogadores:	2
Dificuldade:	7
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	7
Diversão:	7

Super Mario Collection (ou Super Mario All-Stars, nos Estados Unidos) é um cartucho especial: é que, para comemorar mais de um milhão de jogos com o Mario vendidos no mundo, a Nintendo resolveu reunir os quatro games mais famosos do encanador para o Nintendo 8 bits em um único cart para o Super Nintendo. Os dois primeiros jogos você ficou conhecendo na edição 30 de VIDEOGAME. **Agora, você confere Super Mario Bros. 2 (USA) e Super Mario Bros. 3, todos eles com gráficos melhorados e música de primeira. Afinal, conhecer ou matar saudades não faz mal para ninguém!**

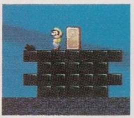
Super Mario USA

Este é o "famoso" Super Mario Bros. 2 lançado nos EUA, e que também chegou por aqui. A grande novidade é que é possível jogar tanto com Mario como com Luigi, ou ainda com a Princesa Toadstool e também com o Cogumelo Toad. Cada um deles possui características diferentes. Confira!

FOTOS: DAUMER DE GIULI



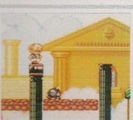
Mario - Segundo os pilotos de **VIDEOGAME**, Mario é o pior jogador para esse game. Pula baixo e escapa com dificuldade dos inimigos. Mas ele é bom para arrancar objetos do chão mais rapidamente (apertando-se o botão **B**)



Luigi - Pula alto, mas é difícil no controle, pois durante o salto nosso estabanado amigo dá umas patinadas e nunca cai no local onde se quer. Mas é só se acostumar.

Princesa Toadstool

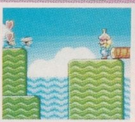
A Princesa tem o poder de levitar durante o salto, ficando um bom tempo no ar. Basta segurar o botão de pulo. É a que se equilibra melhor depois de um salto.



Cogumelo Toad

Quase igual ao nosso herói Mario. Pula baixo, é de difícil controle mas é uma opção de personagem inédita e bastante divertida.

Warp Zone



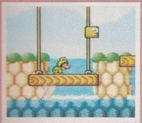
É fácil encontrar uma **warp zone** para o Mundo 4. Primeiro, quando chegar ao Mundo 1, fase 3, recolha a poção no local da foto.

Coloque a poção neste local, já perto do final da fase. Uma porta aparecerá. Entre nela e, lá dentro, entre no vaso da direita. Pronto!

Super Mario Bros. 3

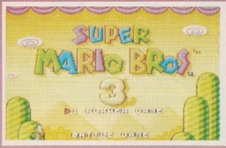
Marios

Mario pode se transformar em vários animais, conseguindo passar por situações difíceis.

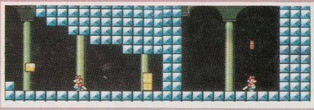


Frog Mario

Como sapo, Mario pode nadar e passa melhor pelas fases aquáticas.



Este é o mais famoso dos Marios — e talvez o game mais jogado pelos brasileiros. Também tem novidades nos cenários: os blocos agora tem volume, e há ainda blocos ao fundo, em terceira dimensão. De resto, o game é exatamente o mesmo.

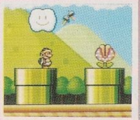


Castelo

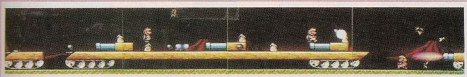
Os castelos de Super Mario Bros. 3 têm vários planos de fundo e eco. Aqui, Mario pode voar por trás da tela e alcançar mais uma flauta.

Mario Hammer

O encanador agora se disfarça de Irmãos Martelo e pode atirar martelos. Moleza.



FOTOS: DAUMER DE GIULI



Mundo 8

Quem já chegou até aqui no game do Nintendinho deve lembrar da terrível frota de Bowser. Aqui, ela está mais sofisticada, mas o perigo é exatamente o mesmo.

EXPOENTE VÍDEO

A mais completa linha de acessórios, consoles e cartuchos. Últimos Lançamentos

TODA LINHA **PLAYTRONIC** TEC TOY

MATRIZ

Av. Washinton Luíz, 2796 - São Paulo - CEP 04662-003
(Próx. Trevo Chácara Flora - Sto. Amaro) - Fone:(011) 246-2099

* Correspondências devem ser mandadas para o endereço da Matriz.

LOJA 1
Av. Indianópolis, 3220 - Indianópolis - São Paulo
(Próx. Metrô São Judas) - CEP 04062
Fone: (011) 276-2605 / 276-2892

LOJA 2
R. Blumenau,439 - esq.c/ R. Teerã - Jaguaré
CEP 05319-020 - São Paulo - SP - (Próx.CEASA)
Fones:(011) 261-4425 / 261-4606

FAX: (011) 523-4720

Street Fig
SPECIAL CHAMP

A galera do Mega Drive não podia ficar pra trás. A Capcom caprichou mesmo! A começar pela abertura de Street Fighter II', que está parecidíssima com a do game para arcade. Os 24 Megabits de memória também chamam a atenção. Este é o primeiro game de Mega Drive a ter tanta memória. Isso sem contar que a nova versão já tem, direto na tela e sem ter de se digitar nenhuma sequência, o modo Turbo Hyper Fighting (novos golpes para os jogadores e menos apelações), as dez estrelinhas de velocidade, selecionamento de golpes e o modo Group Battle, em que você pode formar times entre os lutadores e escolher entre vários modos de combate. Conheça todos os golpes do game.

Com seus 24 Megabits de memória, o Street deste console vai dar o que falar! O fator jogabilidade, para mim o principal, está excelente. E com o novo controle da Sega, com seis botões, o jogo ficou melhor ainda.

Eduardo Murata

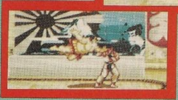
Controle

O novo Street Fighter II' foi programado para utilizar o novo controle de 6 botões da Sega. Que, aliás, funciona muito bem justamente pela disposição dos botões, em dois grupos de três. Assim, na linha de cima (**X**, **Y** e **Z**) você tem os 3 tipos de socos e, na de baixo (**A**, **B** e **C**), os 3 tipos de chutes. Ou combiná-los de acordo com a sua preferência. Se você tem um controle de 3 botões, fique tranquilo: dá para jogar, mas é bem mais difícil. Os botões **A**, **B** e **C**) podem dar os 3 chutes ou os 3 socos. É possível mudar a função deles (chute ou soco) apertando-se **Start**, mesmo no meio de uma luta. Em todo o caso, um controle de 6 botões da Sega pode ser encontrado em importadoras, ao preço médio de US$ 45.

E.HONDA

Hundred Hand Slap
Aperte botão de soco repetidamente

Sumo Head Butt
trás, frente + soco



Super Sumo Press
baixo, cima + chute

RYU

Fireball
baixo, diagonal direita baixo, frente + soco

Dragon Punch
baixo, direita, diagonal direita baixo + soco

Hurricane Kick
baixo, diagonal esquerda baixo + chute

Air Hurricane Kick
enquanto pula, baixo, diagonal esquerda baixo + chute

FOTOS: DAUMER DE GIULI

...HTER II'
...ION EDITION

GUILE

RAIO-X	
Tipo:	Luta
Fabricante:	Capcom
Memória:	24 Megabits
Fases:	12
Jogadores:	2
Dificuldade:	8
Gráficos:	7
Música/Efeitos:	6
Diversão:	8

Sonic Boom
trás, frente
+ soco

Flash Kick
baixo, cima
+ chute

Características dos Personagens

O modo Turbo Hyper Fighting deu aos lutadores características bastante marcantes, que deixaram o game mais equilibrado. Saca só o que mudou!

Ryu e Ken

Ryu e Ken têm golpes iguais. Mas Ryu é um lutador mais forte, portanto melhor na defesa, enquanto Ken é mais ágil e por isso mesmo melhor no ataque.

Blanka

Blanka ganhou força e o Vertical Rolling Attack (a bolinha para cima), que o protege de ataques tipo voadora. O resto da turma não sofreu alterações significativas, para equilibrar a luta.

Chun-Li

Chun-Li ganhou um novo golpe: o Kikoken, que permite que agora a única garota da turma não fique para trás. Ela também tem sua magia, o que torna a luta mais equilibrada.

Guile

Guile sempre foi o favorito da galera. Agora ele perdeu um pouco de sua agilidade e não ganhou nenhum novo golpe. Por quê? Para dar chance aos outros também.

Dhalsim

Apesar de os golpes de Dhalsim terem longo alcance, o indiano yogue sempre foi o jogador mais lento e fraco do game. Para ganhar maior mobilidade, a Capcom o presenteou com o Yoga Teleport. Agora, ele pode sumir na sua frente e reaparecer atrás, causando a maior surpresa.

A galera de peso

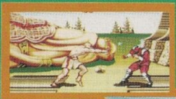
Zangief, Honda e Balrog são lutadores muito pesados — e por isso lentos. Mas são bem fortes. Qual era a grande dificuldade dos dois? Conseguir se aproximar dos adversários. Problema agora também resolvido: Zangief pasa a ter Super Double Lariat, um giro super rápido com as duas mãos; Honda tem o Super Sumo Press (a popular bundada, e que bundada!) e Balrog ganha o Turn Punch, um super soco. Aprenda esses golpes. Eles tornam os três invencíveis por alguns segundos, o suficiente para terem tempo de encarar o adversário de perto.

Animal!

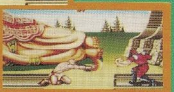
A versão para Mega Drive de Street Fighter II' tem um final exclusivo. Para conseguir ver este final, você tem de jogar na dificuldade 8 e lutar sempre com o mesmo personagem contra o computador. Vale até **Continue.**

FOTOS: DAUMER DE GIULI

SAGAT



Tiger Shot
baixo, diagonal inferior direita, frente + soco



Ground Tiger Shot
baixo, diagonal inferior direita, frente + chute

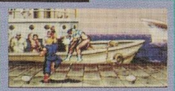
Tiger Uppercut
frente, baixo, diagonal inferior direita + soco

Tiger Knee
diagonal inferior esquerda, diagonal superior direita + chute

KEN

Fireball
baixo, diagonal direita baixo, frente + soco

Dragon Punch
baixo, direita, diagonal direita baixo + soco



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Hurricane Kick
baixo, diagonal esquerda baixo + chute

Air Hurricane Kick
enquanto pula, baixo, diagonal esquerda baixo + chute

CHUN-LI

Lightning Kick
Botão de chute várias vezes

Whirlwind Kick
baixo, cima + chute

Kikoken
trás, diagonal inferior esquerda, baixo, diagonal inferior direita, frente + soco

Air Spinning Bird Kick
pulo, trás, diagonal inferior esquerda, baixo, diagonal inferior direita, frente + soco

Psycho Crusher
trás, frente + soco

Scissor Kick
trás, frente + chute

Head Stomp
baixo, cima + chute, soco

M.BISON

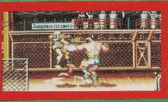
VEGA

Rolling Claw
trás, frente + soco

Claw Dive
baixo, cima + chute, soco

Air Suplex
baixo, cima + chute, direita + soco

ZANGIEF



Spinning Clotheskube
Dois botões de soco simultaneamente

Spinning Pile Driver
frente, diagonal inferior direita, baixo, diagonal inferior esquerda, trás e frente + soco

Super Souble Lariat
Dois botões de chute simultaneamente

BALROG

Turn Punch
Segure os três botões de soco e solte

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Dash Punch
trás, frente + soco

Dash Uppercut
trás, frente + chute

DHALSIM

Yoga Fire
baixo, diagonal inferior direita + soco

Yoga Flame
trás, diagonal inferior esquerda, baixo, diagonal inferior direita, frente + soco

Yoga Teleport
frente, baixo, diagonal inferior direita + três botões de soco ou três botões de chute simultaneamente

BLANKA

Eletricity
Aperte botão de soco repetidamente

Rolling Attack
trás, frente + soco

Vertical Rolling Attack
baixo, cima + chute

DICA DUCA!

Aumente a força da porrada do Turn Punch de Balrog. É só segurar os três botões de soco por mais tempo para carregar o golpe e soltá-los em seguida. Quanto mais tempo, mais força! Balrog ainda grita o valor da potência (one, two, three ou four) e fica invencível durante o golpe!

MEGA

MORTAL

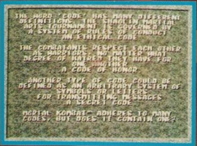
Sangue, muito sangue! Um super password digitado na tela do código de ética transforma o Mortal do Mega em um dos mais violentos carts de luta. Cabeças voam, sangue para todo lado, golpes baixos e muita pancadaria fizeram desta versão a mais vendida nos EUA no dia 13 de setembro (conhecida por Mortal monday, ou segunda-feira Mortal, graças ao lançamento simultâneo de suas versões para todos os sistemas). Quase o triplo do que vendeu a versão (mais comportada) para Super NES. Um estouro, não? Veja o porquê de tanto arraso, conferindo todos os detalhes do game.

RAIO-X

Tipo:	Luta
Fabricante:	Arena/Probe
Memória:	16 Megabits
Fases:	11
Jogadores:	2
Dificuldade:	9
Gráficos:	9
Música/Efeitos:	7
Diversão:	9

SANGUE!

Mortal Kombat pode ser jogado com ou sem sangue. Quem quiser toda a violência dos golpes pode mudar o código de ética dos lutadores. Basta digitar A B A C A B B na tela do código de ética, que está na foto.


THE WORD 'CODE' HAS MANY DIFFERENT DEFINITIONS. THE SHAOLIN MARTIAL ARTS TOURNAMENT IS GOVERNED BY A SYSTEM OF RULES OF CONDUCT
AN ETHICAL CODE

THE COMBATANTS RESPECT EACH OTHER AS WARRIORS, NO MATTER WHAT DEGREE OF HATRED THEY HAVE FOR ONE ANOTHER
... A CODE OF HONOR

ANOTHER TYPE OF CODE COULD BE DEFINED AS AN ARBITRARY SYSTEM OF SYMBOLS OR LETTERS FOR TRANSMITTING MESSAGES
A SECRET CODE

MORTAL KOMBAT™ ADHERES TO MANY CODES, BUT DOES IT CONTAIN ONE?

ESTOURE O PLACAR

Para arrebentar nos pontos, use esta super dica: quando chegar na fase de Goro, pressione Start no controle 2 antes de enfrentá-lo. Você será desafiado por outro lutador. Bata nele até vencer a luta. Aí acontece o inesperado: em vez de voltar para a fase de Goro, o jogo recomeçará, mantendo a sua pontuação. Aí é só bater em todo mundo de novo. Com uma diferença: daí em diante não vale continue, senão o placar zera de novo.

Empurrão aéreo: dois toquinhos para trás e um para frente.

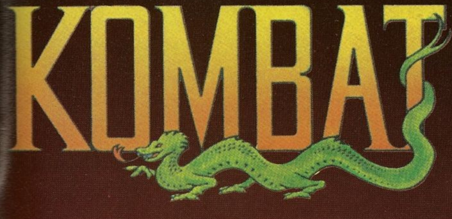
Raios elétricos: diagonal inferior + soco.

APELAÇÃO

Fique se teletransportando e solte o empurrão aéreo nas costas de seu inimigo. Repita até detoná-lo.

Fatality: direcional para frente, dois toques para trás e soco.

Teletransporte: dê um toquinho para baixo e em seguida um para cima.



KANO

Cabeçada: chegue bem perto de seu inimigo e aperte o botão de soco.

Bolinha: segure a defesa, dê um giro de 360 graus para a frente no direcional e solte a defesa.

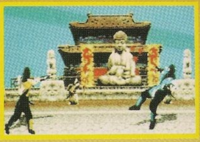
Facada: segure a defesa e movimente o direcional para trás e para frente.

APELAÇÃO

Abuse e use das suas poderosas voadoras. Para evitar que seu inimigo o acerte, abaixe-se e solte um soco forte para arrasá-lo.

Fatality: segure, perto de seu adversário, o botão de defesa. Dê dois toquinhos para trás + soco.

SCORPION

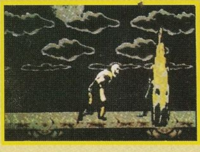


FOTOS: BETTO D'ELBOUX

APELAÇÃO

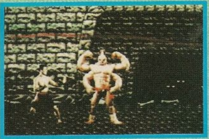
Acerte uma espetada, um soco e, quando o oponente levantar, outra espetada. Mas seja rápido!

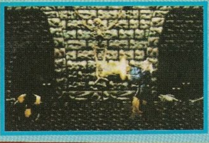
Fatally: tome uma pequena distância de seu oponente, defenda e dê dois toques para cima.



GORO E SHANG TSUNG

Para detonar o monstro cheio de braços e o mago big boss, fique dando voadoras e rasteiras sucessivas. Abuse das magias específicas de cada lutador e lembre-se que não é possível aplicar o **fatality** com eles. Para quem chegou até aqui não será difícil...



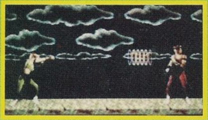


CONTROLE DE 6 BOTÕES

Mortal Kombat é um dos games que pode ser jogado com o novo controle de 6 botões da Sega, tornando muito mais simples executar os golpes.

CONTROLE DE 6 BOTÕES	
Soco forte	X
Soco fraco	A
Chute forte	Z
Chute fraco	C
Defesa	Y ou Start
CONTROLE DE 3 BOTÕES	
Soco fraco	A
Chute fraco	B
Chute forte	C
Defesa	Start

SONYA



Ondas de energia: controle de 6 botões - dê um soco forte, aperte para trás + soco.
controle de 3 botões -segure o botão de soco e dê dois toques para trás.

Tesourada: aperte para baixo + soco + chute + defesa.

Soco aéreo: um toque para frente, um para trás + soco.

APELAÇÃO

Para evitar golpes por cima, abuse do soco aéreo. Um bom ataque é abaixar-se e detonar a tesourada. Infalível!

Fatality: próximo de seu inimigo dê dois toques para frente, dois toques para trás + defesa.

CAGE

Chute relâmpago: para trás, para frente e chute fraco.

Rajada de energia: um toque para trás, outro para frente e soco.

APELAÇÃO

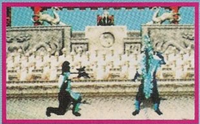
O cara é ator. Então não dá para querer muita apelação com ele. Fique pulando de um lado para o outro procurando confundir seu inimigo, acerte voadoras e, quando possível, rasteiras.

FOTOS: BETTO D'ELBOUX

Sokonosako: direcional para baixo e soco forte

Fatality: três toquinhos para frente e soco.

SUB ZERO



Raio congelante: diagonal inferior para a frente e soco.

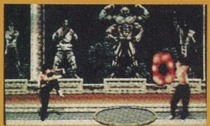
Rasteira: segure na diagonal inferior para trás e aperte os dois botões de chute.

APELAÇÃO

Congele seu adversário, detone seguidos socos fracos e, em seguida, congele-o novamente. Agora agaixe-se e acerte um soco forte.

Fatality: dê um toque para frente, um para baixo, para frente novamente e soco.

LIU KANG



Rajada de fogo: dois toques para frente + soco.

Super voadora: dois toques para frente + chute forte.

APELAÇÃO

Dispare seguidas rajadas de fogo no seu inimigo até que ele baixe a guarda. É a hora de detonar a super voadora.

Fatality: dê um giro de 360 graus para a frente.

RISKY WOODS

Os demônios tomaram conta de Risky Woods e transformaram todos os habitantes da cidade em estátuas. Sobrou pra você, que agora precisa salvar a população. Prepare-se: sair desta não vai ser fácil. Seu único auxílio serão os itens espalhados por todo o game, que em alguns casos podem significar uma armadilha.

Estas estátuas estão espalhadas por todo o game. Passar por elas não é difícil, mas você precisa provar que é bom de memória: pegue o item que parece uma cruz sempre que ele aparecer. Assim que chegar perto da estátua aperte o botão C para atirá-lo. Aperte C novamente e a estátua lhe dará uma sequência. Repita, usando o direcional. Sempre que encontrar uma estátua, atire para libertar os reféns.

RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Tec Toy
Memória:	8 Megabits
Fases:	8
Jogadores:	1
Dificuldade:	8
Gráficos:	7
Música/Efeitos:	6
Diversão:	8

Armas

Faca	Fogo
Machado	Bumerangue

Itens

Ampulheta	aumenta o tempo em 1 minuto
Caveira	destrói todos os inimigos da tela
Maçã	10.000 pontos ou rouba 30 segundos do tempo, restabelecendo a energia, ao acaso.
Cruz Preta	10.000 pontos
Símbolo da Cruz	para encaixar na estátua
Estrela	5.000 pontos
Amuleto	50.000 pontos
Relâmpago	invencibilidade
Pote Amarelo	enche a energia
Guerreiro	vida
Seta	leva você para trás na fase
Bola Amarela	varre os inimigos da tela

FOTOS: DAUMER DE GIULÍ

As vidas, assim como a maioria dos itens, estão escondidas dentro dos baús. Mas seja rápido: ela sai correndo.

INIMIGO 1

Este estranho inseto gigante é o primeiro inimigo do game. Acabar com ele vai ser moleza. Pule e atire. Mas muito cuidado para não ser atingido pelas bolas de fogo que o adversário solta pela boca. Fique esperto também para não deixar o tempo acabar.

INIMIGO 2

Você tem de enfrentar outro monstro nojento. Seu primeiro objetivo é acabar com seu escudo, sempre atirando. Mas cuidado porque nesta hora as pedras vão vir para cima de você. Pule para escapar. Para acabar com o monstro, use o poder da caveira (botão **A** e direcional para cima) e arrase nos tiros.

INIMIGO 3

Esta espécie de cavalo marinho é o inimigo desta fase. Cuidado com as bolas de fogo que ele solta, que correm rasteiras pela tela. O jeito para escapar é pulando. Atire sempre que possível. A manha é acertar a cabeça do adversário. Use o poder da caveira se necessário.

INIMIGO 4

Você precisa ter dois poderes de caveira e de preferência estar com a armadura amarela, que evita a perda de energia, para acabar com o inimigo final do game. Suba na plataforma mais alta e atire sem parar. Mas cuidado com os monstrinhos que voam para cima de você. Cada vez que eles tocarem em você, suas moedas se vão.

SPELL

RAIO-X

Tipo:	RPG/Action
Fabricante:	Sega/TecToy
Memória:	4 Megabits
Fases:	Indefinidas
Jogadores:	1
Dificuldade:	8
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	7
Diversão:	8

O Templo Enriku foi atacado e destruído pelas forças do mal e agora é guerra! Daikak, o sábio, quer saber quem foram os responsáveis pela tragédia e nomeia Kane (você!) para saber porque seus 10 homens falharam na missão de proteger o Templo. Agora o destino está em suas mãos! Confira os lances mais difíceis e boa sorte.

COMANDOS

Magia - ↙ ou ↘ + botão 1
Tiros - botão 1
Pulos - botão 2

PASSWORDS QUENTES

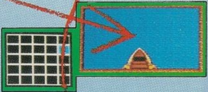
Tente este código para se divertir bem armado.
EUU0IL7H03q+RY4DPZpcrvQC
Que tal chegar pertinho do fim?
Com este código é fácil:
QkIoYOAEwRE0rRRa3vK9MQ3C

IZUMO

Para chegar ao Templo Izumo, converse duas vezes com Kuma. Ele lhe dirá qual o caminho.

SHIMOMO-SEKI

Agora você está no porto para colher mais informações sobre os vilões que destruíram o Templo. Vasculhando por lá você encontra uma garota que entrará no mar. Neste momento surge um redemoinho. Usando as mágica Hatten, Makiri e Kannon você consegue salvá-la!



Conversando com ela você descobre o que aconteceu, e que o destino de Kane é ir para o mar destruir todos os espíritos do mal. Para isso vá para este ponto do mapa e mergulhe no oceano.

MÁGICA

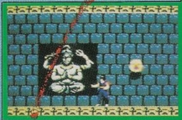
FOTOS BETTO D'ELBOUX

Para conseguir a mágica chamada password você deve achar um dos homens de Tokak e voltar ao Templo Shimit. Quando estiver a caminho de Izumo, Daikak lhe ensinará a magia. Use-a para conseguir senhas e continuar o game de onde parou.

PIRÂMIDE

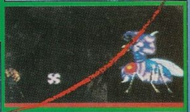
Chegando à pirâmide use a mágica Fudo para abrir caminho. Lá dentro acabe com os inimigos e pegue a ponta da pirâmide.

Saia e use a mágica Makiri para colocar a ponta da pirâmide no topo dela. Para voltar ao solo use Makiri de novo.



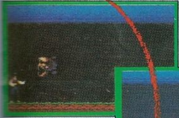
Vá para o sul da pirâmide e entre na porta nova que apareceu. Lá, procure uma estátua e pegue a arma que está na mão dela.

Depois de livrar Regina das garras do mal, Kane terá que enfrentar o próprio demônio. Fique no canto atirando enquanto desvia dos tiros inimigos.



Andando pela pirâmide você encontrará um demônio que possuiu uma mulher. Conversando com ela várias vezes você consegue libertá-la.

CASTER



Destrua este peixe-monstro. Ele vale um bom item de defesa

FOTOS: BETTO D'ELBOUX

Aqui, a dica é mergulhar. Você encontra um músico flutuante. Acabe com ele com a magia Kannon. Você consegue o seu instrumento, que ao ser tocado espanta os espíritos do mal.

Kashima Shrine

Está na hora de absorver o poder do deus-serpente. Para isso vá ao Kashima Shrine e use a Espada de Branches. Quando encontrar o deus-serpente use o espelho e a Espada de Kusanagi. Assim Kane consegue absorver o poder e ganha asas para poder destruir o Lorde Negro. Fique ligado, pois antes o Lorde manda vários inimigos. Depois de detoná-los Kane terá que enfrentar o Lorde em pessoa. Use a mágica Fudo e tome cuidado com os tiros e raios que ele atira. Para recuperar sua vida use a mágica Mars.

Yomotsu

Nesta fase pegue o espelho, vá para o templo onde está Izanami e mostre-o para ela. Conversando com Izanami, ela lhe dirá como chegar ao Lorde Negro, que foi o responsável pela destruição do Templo Enriku.

Ufa! Foi um longo caminho, mas você cumpriu a missão que Daikak lhe confiou e venceu as forças do mal... por enquanto!

MASTER

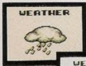
GP RIDER

RAIO-X

Tipo:	Corrida
Fabricante:	Sega/TecToy
Memória:	2 Megabits
Fases:	Indefinidas
Jogadores:	2
Dificuldade:	7
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	7
Diversão:	7

Se você curte alta velocidade sobre duas rodas, mas ainda não pode dirigir uma moto, então acalme-se! GP Rider é o game que vai segurar um pouco sua ansiedade e provocar muita emoção a 200 km/h. O cartucho é um pouco limitado. Por exemplo: não é possível escolher nem trocar de moto, joga-se sempre com a mesma. Outra falha é não poder jogar sozinho: a tela sempre está dividida em duas partes. Por outro lado, é um dos games de corrida mais competitivos do pedaço. Os adversários dão muito trabalho. Se você pensa que ganhar fácil, não se iluda! Acelere nessa!

TOURNAMENT - aqui você disputa um campeonato participando de todas as provas, fazendo pontos e competindo com os outros pilotos. Você também pode alterar os itens pneus, motor e câmbio. Se estiver entre os três primeiros, tem podium.

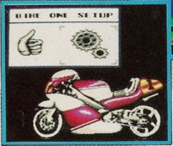


TEMPO

As condições climáticas também interferem aqui! Coloque sempre o pneu certo a cada corrida ou, do contrário... chão!

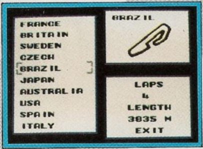
MODALIDADE

ARCADE - aqui só se disputa uma única corrida de sete voltas, que pode ser para um ou dois jogadores e sempre no mano-a-mano. Quando só um jogador pilota, o computador automaticamente assume a outra moto.

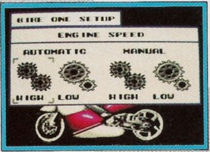


Nesta modalidade você só consegue alterar o câmbio de sua moto.

GRAND PRIX - agora você já pode escolher qualquer pista do mundo para uma corrida só e aí o número de voltas varia de pista para pista.



As mudanças nas motos também melhoraram: além de câmbio, você pode alterar pneus e motor.



FOTOS: BETTO D'ELBOUX

LETHAL WEAPON™

Lethal Weapon tem a mesma história do filme Máquina Mortífera, estrelado por Mel Gibson. Riggs, um policial traumatizado pela morte da esposa, e seu companheiro Murtaugh têm de acabar com uma quadrilha de traficantes. Suas armas são um revólver e as lutas marciais. Prove que você é dos bons.

RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Ocean
Memória:	2 Megabits
Fases:	3
Jogadores:	1
Dificuldade:	8
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	7
Diversão:	7

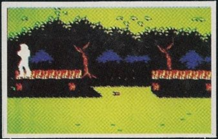
DOIS PERSONAGENS

Você pode alternar os personagens mesmo no meio de uma fase. Para isso, pause o jogo e escolha seu amigo. Troque de personagem sempre que o que você estiver usando for dançar.

TÁTICA MORTÍFERA!

O jeito mais fácil de acabar com os inimigos é esperar que eles pulem atrás de você em algum ponto alto da tela. Nesta posição eles ficam em desvantagem, podendo ser facilmente atingidos.

FOTOS: DAUMER DE GIULI



COLETE ANTI-MORTÍFERO!

Sempre que você estiver com o colete a prova de balas, os tiros do inimigo não o atingirão. Moleza, não? Mas tem um lance: o colete dura por pouco tempo. Use-o só quando necessário!

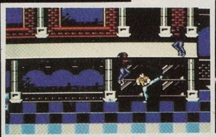
DICAS

Acerte as bombas com voadoras, socos ou tiros sempre que a luz roxa estiver acesa.

Ao encontrar uma porta, fique perto dela dando chutes sem parar. Os inimigos não terão tempo de reagir.

DICA MORTÍFERA

Faça seu colete durar mais! Para prolongar a vida útil do seu colete, pegue-o com um personagem e imediatamente troque pelo seu parceiro, sem colete. Ande com ele até encontrar um inimigo. Só aí troque novamente pelo personagem que está na reserva, mas com o colete! Sacou? Assim, você não gasta tempo à toa com o colete maneiro!



Espere até que os inimigos desçam para só então acertá-los.

ÚLTIMO BOSS!

O atirador é o inimigo final do game. Para acabar com ele, não dispense o colete à prova de balas. Aí, o "trabalho" é moleza: como o adversário não consegue te acertar, basta detonar voadoras para mostrar quem é que manda no pedaço!

THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES

RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	LJN
Memória:	2 Megabits
Fases:	5
Jogadores:	2
Dificuldade:	7
Gráficos:	7
Música/Efeitos:	7
Diversão:	8

ITENS

Chaleira - 30 tiros

Direção - invencibilidade

Foguete - super velocidade

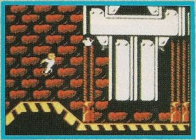
Balão - aumenta a distância dos pulos

Cabeça - aumenta um item de energia

Sorvete - destrói todos os inimigos que encostam em você

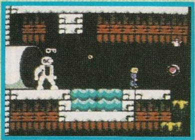
Vida Juntando 50 cones, Slick'n'Spin ganha uma vida.

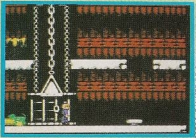
Os dummies são bonecos usados para testes de segurança em automóveis e Junk Man, o vilão, tenta todo o tempo sabotá-los. Você é Slick'n'Spin e sua missão (grande novidade...) é salvar os dummies Spare Tire e Daryl das garras de Junk Man. Senão, eles acabam transformados nos terríveis Junk Bots, os capangas do malvado. Corra, pois pode ser tarde demais!



1-1: THE CRASH TEST CENTER

Pegando a chaleira que está no alto, Slick'n'Spin consegue 30 tiros, agora muito mais poderosos. Eles destroem os inimigos, em vez de paralisá-los.





FOTOS: DAUMER DE GIULI

1-2: THE SEWER

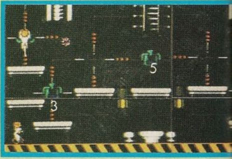
Fique no lado direito da tela, sempre ligado, para acabar com o inimigo. Você tem de pular os pneus que ele atira, enquanto detona nos tiros especiais. Tente acertar sua cabeça. Assim que liquidá-lo, você consegue a chave e liberta seu primeiro amigo, o cachorrinho Bumper.

CUIDADO

Sempre que Slick'n'Spin bater a cabeça quando estiver com super velocidade ou alguma bomba explodir, ele perde a cabeça. O problema Ó que quando isso acontece as direções no controle ficam invertidas: direita vira esquerda e esquerda transforma-se se em direita.

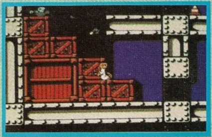
2-1: INSIDE THE BIG TOP

A ordem certa para ligar os interruptores (botão de tiro, após pegar o item que está no meio da tela) é a indicada pelos números. Assim que conseguir completar a missão, desça até a plataforma e a mola atira você para a próxima fase.



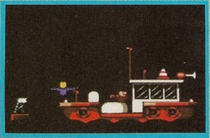
2-2: FUN HOUSE

As luvas de boxe são a grande roubada desta fase. Fique ligado: sempre que houver um risco vermelho, há uma luva escondida atrás dele.



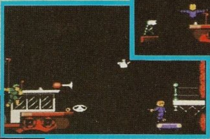
3-1: THE WAREHOUSE

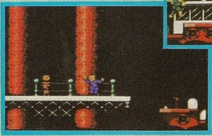
Para passar pelas caixas sem ser atingido pelos inimigos que se escondem aqui, pule e abaixe sempre que eles atirarem.



3-2:THE DOCKS

Usar o item do sorvete agora é uma boa. Só assim você evita perder a cabeça. O inimigo não cansa de atirar direções. Desça na plataforma, sempre que possível, e bala nele. Você acaba de salvar outro amigo, Daryl.



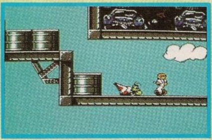


4-1: CAR WRECKERS

Nesta fase fique esperto com os cones. Os mais altos e com apenas uma faixa branca são falsos. Atrás deles se esconde um inimigo.

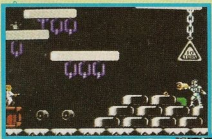
5-1: THE JUNK MAN

Quando estiver caindo no abismo, aproveite para pegar as cabeças para recarregar sua energia.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

BOSS! THE JUNK MAN



Junk Man é o inimigo final do game. Assim que derrotá-lo você salva Spare Tire. Comece soltando três tiros especiais, quando estiver exatamente no local da foto. Espere até que os pneus cheguem perto de você, pule e dê mais três tiros.

Enquanto Junk Man fica paralisado, suba nas plataformas que estão no alto da tela, usando os pneus, e atire na caixa roxa. Volte para a parte de baixo assim que o inimigo voltar ao normal e repita a operação até que as 10 toneladas caiam sobre Junk Man.

SAMURAI SHODOWN

Os amarradões em Street Fighter II e Mortal Kombat têm mais um motivo de felicidade: Samurai Shodown. O game é simplesmente de arrasar e seus mais de 100 megabits de memória podem ser conferidos nos gráficos, que estão um delírio. Os personagens e seus animais de estimação também merecem destaque. Confira.

ESTÓRIA

O enredo de Samurai Shodown não tem grandes novidades. O cenário é o Japão, onde 12 lutadores, divididos entre guerreiros, ninjas e samurais, vão se enfrentar. Confira os principais golpes de cada lutador e escolha o seu preferido.

RAIO-X

Tipo:	Arcade
Fabricante:	SNK
Memória:	Não fornecida
Fases:	12
Jogadores:	2
Dificuldade:	8
Gráficos:	9
Música/Efeitos:	8
Diversão:	9

GALFORD O GUERREIRO NINJA

ATAQUE DO CACHORRO
frente, baixo, trás + qualquer botão

MULTIPLICAÇÃO
frente, trás, baixo, frente

FOTOS: DAUMER DE GIULI

MAGIA
trás, baixo, frente + A ou B

KYÓSHIRÓ SENRYÓ DANÇARINO DE KABUKI

MAGIA
frente, baixo, trás + A ou B

GIRADA DE ESPADAS
pulo, trás, baixo, frente + A ou B

SALTO DE FOGO
frente, baixo, trás + C ou D

HAOUMARU SAMURAI DA ESGRIMA

MAGIA
trás, baixo, frente + A ou B

DRAGON PUNCH
frente, diagonal inferior para a frente, frente + A ou B

EARTHQUAKE NINJA

MAGIA
A e B rapidamente

CORRENTADA
A + B

CHARLOTTE A GUERREIRA DA REVOLUÇÃO

CORRIDA COM ESPADAS
A + B rapidamente

MAGIA
trás, baixo, frente + A ou B

UKYÓ TASHIBANA
MESTRA DE ESPADA

MAGIA
pulo, trás, baixo, frente + A ou B

CORTE DE MAÇÃ
frente, baixo, trás + A ou B

GENAN SHIRANUI
O DEMÔNIO

MAGIA
trás, baixo, frente + A ou B

BOLA DE FOGO
frente, diagonal inferior para a trás, trás + A ou B

HANZOU HATTORI
O MESTRE NINJA

TELETRANSPORTE
frente, baixo, trás + B, C e D juntos

FOTOS: DAUMER DE GIULI

MULTIPLICAÇÃO
frente, trás, baixo, frente + qualquer botão

PILÃO
frente, diagonal inferior para a frente, frente + D e C juntos

JÚBEI YAGYÚ
O Ajudante Secreto do Imperador

MAGIA
frente, diagonal inferior para a frente, frente + A ou B

SEQUÊNCIA DE ESPADAS
A + B rapidamente

NAKORURU
A BRUXINHA

SUBIR NA ÁGUIA
frente, baixo, trás + C

ATAQUE DA ÁGUIA
frente, baixo, trás + A ou B

ATAQUE RASTEIRO COM ESPADA
trás, baixo, frente + A ou B

WAN-FU - O REI VÂNDALO

ESPADADA DE FOGO
frente, baixo, trás + A ou B

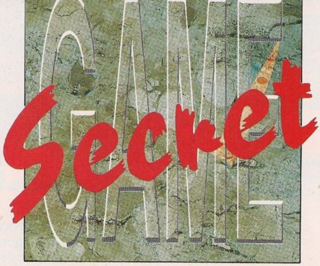
DRAGON PUNCH
frente, diagonal inferior para a frente, frente + A ou B

TAM TAM - O GUERREIRO DO TEMPO ANTIGO

BAFO DO DRAGÃO
frente, baixo, trás + A ou B

GIRO DE ESPADA
trás, frente + A ou B

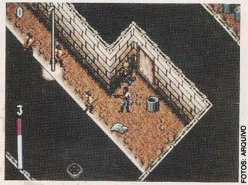
RASTEIRA DE ESPADAS
frente, baixo, trás + C ou D



PREDATOR 2
(Mega Drive)

Todos os passwords:
2.ª fase - **KILLERS**
3.ª fase - **CAMOUFLAGE**
4.ª fase - **LOS ANGELES**

Daniel Cesar Assenço
Araraquara, SP.



FOTOS: ARQUIVO

SUPER STRIKE EAGLE
(Super Nintendo)

Todos os passwords:
Libia Day: **7F6FD6G5**
Libia Night: **5DBFD301**
Gulf War Day: **G76G46HD**
Gulf War Night: **832D47FC**
Cuba Day: **03GD825G**
Cuba Night: **OCBG8711**
Korea Day: **5O6HO4O8**
Korea Night: **H42544B6**

AFTER BURNER
(Nintendo)

Vidas infinitas: antes do jogo começar aperte **Select**, **A** e **B** simultaneamente. É infalível!

João Augusto da Silva Leite
Magé, RJ.

MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO
(Master System)

Dicas para estourar o placar: na quarta fase (Cidade dos Pântanos) antes de entrar na água entre na porta do chefe. Detone-o e aí sim entre na água. Quando você sair a porta do chefe estará aberta. Entre, detone-o novamente e você ganhará um coração grande. Outra boa dica é entrar na porta do final da fase: você ganha 10.000 e fica mais perto de entrar para a **Galeria dos Feras** da revista **VIDEOGAME**.

Rafael Shaefer Pasold
Indaial, SC.

NINJA GAIDEN 3
(Nintendo)

Passwords:
1-1A: **Estrelinha, Ninja, Poção Bola**
2-1A: **Estrelinha, Poção, Ninja, Estrelinha**
3-1A: **Bola, Estrelinha, Poção, Ninja**
4-1A: **Poção, Bola, Estrelinha, Ninja**
5-1A: **Ninja, Estrelinha, Poção, Bola**
6-1A: **Ninja, Ninja, Bola, Poção**
7-1A: **Poção, Bola, Ninja, Estrelinha**

Anderson Goulart de Araújo
Ilha do Governador, RJ.

DESERT STRIKE
(Mega Drive)

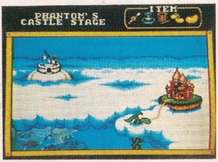
Passwords de arrepiar:
Campanha 2 - **VQAJEKS** (com 679.000 pontos e 3 vidas)
Campanha 3 - **VLAEKTN** (com 1.258.000 pontos e 3 vidas)
Campanha 4 - **ETOETRB** (com 2.012.000 pontos e 3 vidas)
Para começar o game com 5 vidas - **TQQQOLOM**
Para começar o game com 10 vidas - **BQQQAEZ**

Felipe Garcez Ferreira
Aracaju, SE.

ROLO TO THE RESCUE
(Mega Drive)

Transforme os porcos-espinhos em seus amigos: na última fase, no lado esquerdo superior do primeiro mapa, há uma pequena fase secreta. Lá você encontrará muitos destes bichinhos. Pegue o aspirador de pó e sugue-os. Pule a saída e o murinho e solte-o no porco-espinho maior. Surpresa: este porco-espinho maior era a mamãe-porco-espinho e, de agora em diante, todos os porcos-espinhos do game serão seus amigos.

Evandro Camellini
São Paulo, SP.



LAND OF ILLUSION
(Master System)

Como escalar o pé-de-feijão: vá para a fase do Egito. Chegando lá fique pequeno (botão 1 + direcional para baixo) e passe duas pedras. A terceira pedra é grande! Fique grande novamente e tire a pedra. Feito isso você encontrará uma portinha e deverá ficar pequeno de novo para entrar nela. Aí você passa duas fases e encontra o BOSS que, depois de detonado, lhe entrega um par de sapatos flutuantes. Prontinho! Volte para a fase do pé-de-feijão e use os sapatos para escalá-lo e alcançar o castelo nas nuvens.

Marcos Aurélio Francisco
Osasco, SP.

FINAL FIGHT
(Super Nintendo)

Muitos itens: na segunda parte da última fase, antes da entrada do palácio, pegue vários itens escondidos atrás do muro. E na quarta parte, também da última fase, atrás dos pilares tem mais itens escondidos. Para pegá-los vá pelo meio da tela.

Antônio Carlos C. de Andrade
Rio de Janeiro, RJ.

BATMAN: REVENGE OF THE JOKER
(Mega Drive)

Passwords de arrepiar:

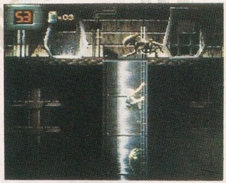
Fase 1-2: **7822**	Fase 4-2: **5278**
Fase 2-1: **8766**	Fase 5-1: **1168**
Fase 2-2: **8756**	Fase 5-2: **7604**
Fase 3-1: **6101**	Fase 6-1: **0021**
Fase 3-2: **1047**	Fase 6-2: **7511**
Fase 4-1: **1880**	Fase 7-1: **1004**

Leonardo F. da Silva
São Paulo, SP.

ALIEN 3
(Super Nintendo)

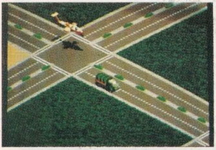
Todos os passwords:
2.ª Fase: **QUESTION**
3.ª Fase: **MASTERED**
4.ª Fase: **MOTORWAY**
5.ª Fase: **CABINETS**
6.ª Fase: **SQUIRREL**
Final: **OVERGAME**

Douglas Oliveira Alves Júnior
Curitiba, PR.
Rubens Antônio França Júnior
Contagem, MG.
Luiz Carlos Coelho
Curitiba, PR.
Sérgio Ricardo Alves Nogueira
São Paulo, SP.



JUNGLE STRIKE
(Mega Drive)

Alguns passwords:
2.ª fase: **RL6JBRXTPJK**
3.ª fase: **9VSFR9WNCD9**
4.ª fase: **XT6HYXTLZYV**
6.ª fase: **WSGKXV7LGSR**
7.ª fase: **TMJ9X4MHPJB**
8.ª fase: **7GJ9TMGCVYT**
9.ª fase: **NZBXVSHPGSR**



Game Secret também publica as dicas do leitor. Se você tiver um super-segredo, aquela dica "da hora" ou ainda **passwords**, não perca tempo. Escreva para Sigla Editora, Revista **VIDEOGAME**, seção Game Secret: Rua Alice de Castro, n.º 60, São Paulo, CEP: 04015-903. Sua dica pde ser publicada.

CONTROLE TOTAL PARA SEU VIDEOGAME

GAME SYSTEM

- Você só coloca a TV e o Videogame
- Disponível para todos os sistemas
- Comandos e botões profissionais
- Funcionamento normal e turbo
- Várias cores
- Timer digital com totalizador de tempo jogado

COMPACT SYSTEM

- Versão econômica do Game System
- Fixação na parede

SUPER CONTROL

- Joystick tipo Arcade com botões e comando profissionais.
- Duas versões: S-NES e MEGA DRIVE 6 BOTÕES.
- MONTE VOCÊ MESMO
- Kit com botões, comando, eletrônica turbo e cabo para você montar o seu joystick profissional.

TIMER TECH

- Temporizador com indicação digital e totalizador de tempo
- Tempo fixo e ajustável

PARTES E PEÇAS

- Botões (várias cores)
- Comandos (Joystick)
- Painéis Montados
- Amplificador estéreo 20 watts
- Ficheiro
- etc

TECHVISION

Tel.: (011) 911-1533
R. Petrobrás, 757 - V. Antonieta
CEP: 03474-060 - São Paulo - SP

GALERIA DOS FERAS

RECORDS

SUPER NINTENDO

SUPER MARIO KART **Mario Circuit I**	Reinaldo M. F. dos Santos	Best Time -1'00'88 Best Lap -0'12'11
DEATH VALLEY RALLY (1)	Nélson Terra da Silva	1.099.560
FINAL FIGHT 2 (1)	Marcelo e Daniel Piccoli	2.544.780
TAZ-MANIA (1)	Fernando Wendt	713.410
SUPER STAR WARS (1)	Rodrigo Augusto Guerra	239.750
ADDAMS FAMILY II (1)	Bruno P. Guerra	84.494.550

MEGA DRIVE

SUPER OFF ROAD (1)	Rodrigo Marx Hollerbach	2.870.000
PIT FIGHTER (1)	Rodrigo Marx Hollerbach	2.199.950
ALIENS 3 (1)	Júlio Cesar Thomazoni	2.111.060
CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS (N)	Fred Bugmann	999.999
TAZ-MANIA (1)	Fred Bugmann	26.540.610

NINTENDO

TMNT 2 THE ARCADE GAME (1)	André Silveira	226.060
VICE: PROJECT DOOM	Equipe Nes Tendo	961.200
TOM & JERRY (N)	Ronaldo Ferreira Marques	999.950
RC PRO-AM (1)	Edson Yamada	105.504
ROBOCOP 2 (1)	Luís Cláudio Moreira	21.876.200

MASTER SYSTEM

THE LUCKY DIME CAPER (1)	Rodrigo Marx Hollerbach	902.550
THE SECRET OF SHINOBI (1)	Rodrigo Marx Hollerbach	61.600
SONIC THE HEDGEHOG 2 (N)	Murilo Ribeiro do Valle	1.764.800
ASTERIX (1)	Dionísio Cason	3.492.600

Alguns recordes já caíram! O número entre parênteses indica quantos meses o escore está na GALERIA sem ser batido. O "N" indica recorde novo. Participe! Mande a foto com seu recorde para Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo/SP, não esquecendo de anotar no verso seu nome e o sistema do game e a pontuação. GALERIA DOS FERAS: só podia ser da VIDEOGAME!!

SIGLA EDITORA

DIRETORES
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:
Diretor Editorial:
Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe:
Roberto Araújo
Editor:
Mário Fittipaldi
Editora Executiva:
Silvia Szarf
Supervisor de Games:
Toni Ricardo Cavalheiro
Colaboradores
Marco Palanti (Edição de Arte); Betto D'Elboux, Alexandre Barros da Silva, Luiz Carlos Mazzaferro, Mário B. Câmara, Mateus Andrade Silva e Andrea Carmassi Miguel (Revisão).

Fotos: Studio Norberto Marques.
Arquivo
José dos Santos Silva

EDIÇÃO DE ARTE
Paulo Affonso Soares (supervisor)
Alberto Almeida Aragão (Diagramação).
Manoel Marcelo Valverde (arte final).
Ivo Ramos (Produtor Gráfico)
Soraya Maria P.M. Corrêa (secretária).
Luisa Maria V. Negretti e Eliane Ferreira Cruz (composição).

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente
Edgar Aguiar Rosa
Gerente de Projetos Especiais
Fernando Andrette
Representantes SP
Angela Taddeo, Maria Silvia Varella, Antônio Carlos C. Silva, Dora C. de Magalhães.

Coordenação de Apoio às Vendas:
Ulla Schöffel e Marília Elisabete R. Leite
Tráfego:
Laércio da Silva.

ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS:
Gerente de Circulação
Arlete M. Lopes - fone (011) 574-0633
Gerente Financeiro:
José Eduardo Teixeira
Gerente Contábil:
Osny Luttenschlager S. Serra

RIO DE JANEIRO - Filial
Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5959

VIDEOGAME com periodicidade mensal é editada pela **Sigla Editora Ltda**. (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 574-0633, TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR. FAC-SIMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. -Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem -Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEOGAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. - Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI, protocolo nº 811.012.018. Fotolitos: Colortek, Bosatelli e Grafibrás. Composição: Grafibrás.
Impressão: PADILLA

ANER

OUTUBRO/93

Nintendo

PLAYTRONIC

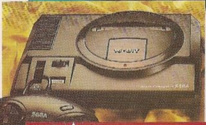
WICALE

BRINQUEDOS E GAMES

Aqui o jogo é Legal!

SEGA

TEC TOY



A procura acabou! Finalmente você pode encontrar tudo o que procura em um só lugar. Na Wicale você tem a sua disposição todos os últimos lançamentos em jogos, aparelhos, acessórios e brinquedos dos mais diversos tipos. E o que é melhor... tudo com garantia total e com pessoal treinado para esclarecer suas dúvidas. Diga não aos produtos "piratas" e entre para a turma legal! Veja abaixo o local mais perto de você e coorrraaa...Estamos te aguardando.

* **CARTUCHOS**
  Manuais em português
  Garantia total
* **ACESSÓRIOS**
* **BRINQUEDOS**

SHOW ROOM
R. Henrique Bernardelli, 113
CEP 02013-010 - Santana - SP
VENDAS
Tel : 267-8577 - Fax: 299-2980

* **CARTUCHOS**
  Para todos consoles
  Últimos lançamentos
* **ACESSÓRIOS**
  Diversos tipos e modelos
* **BRINQUEDOS e BONECAS**

LOJAS WICALE: OSASCO - R. Minas Bogasian, 323- SL 1/4 - Tel: 703-8071
SHOPPING CONTINENTAL - Av. Leão Machado, 100 3-piso LojaS18 - Tel: 819-1241
REVENDAS: LAPA - R. Pio XI, 656 - CEP 05060-000 - Tel: 831-0444
SANTANA - R Voluntários da Pátria, 3229 - CEP 02401-200 - Tel: 950-6329
TATUAPÉ - R. Serra de Japi, 766 - CEP 03309-000 - Tel: 941-9957
CARRÃO - Pça Aurélio Lombarti, 62 - CEP 03445-060 - Tel: 295-1190

Estamos cadastrando Revendas em todo o Brasil. Informe-se.

Prá debulhar os games e tornar o seu videogame o máximo, o canal é a linha SUPER PRO. Design super ergonomico e um modelo certo pra cada tipo de console.

SUPER PRO: *Compatível com Super Nintendo* é o modelo que além dos 6 botões de disparo independentes (A, B, X, Y, L e R) tem 6 chaves seletoras de turbo com 2 velocidades e chave de slow-motion.*

SUPER PRO 2: *Compatível com o Mega Drive* este é o modelo mais completo e avançado do mercado. Tem 4 botões de disparo (A, B, C e A+B), 2 botões laterais de disparo que podem ser programados (em A, B ou C), 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C além da chave seletora "SPEED" que permite mais 2 velocidades de turbos; chave seletora de slow-motion e botão de pause. O botão de disparo A+B tem as velocidades programadas através das chaves seletoras independentes.*

SUPER PRO 3: *Compatível com os videogames Phanton System*, VG 9000* e VG 8000*, Dynavision 2* e 3*, Hi Top Game*, Top System* e Handyvision*. Neste modelo você escolhe sua melhor configuração de jogo, tanto nos 4 botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada, como nas 4 chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, 2 botões laterais com função de direcional L e R além das chaves seletoras de programação que possibilitam o uso deste joystick nos consoles acima. É só você programar e aí jogar inclusive nos videogames dos seus amigos.*

DEBULHADOR DE GAMES

Chips do Brasil

À venda nos grandes magazines e lojas especializadas.
Vendas no Atacado tel: 264.0644